本期焦点：《狂野西部》续作独家图文资讯

3月中 售价10元

Popsoft www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第289期

大众软件®

电…应…娱乐的第一选择

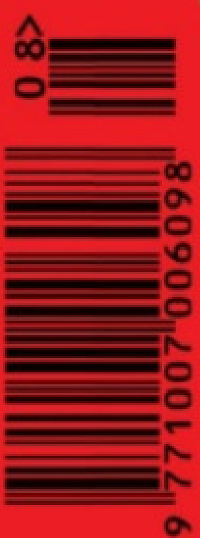
深度游戏



赠送 生化危机5 克里斯希瓦 精美海报 非卖品

孢子大家庭喜添新丁

SPORE galactic adventures


ISSN 1007-0060
9 771007 006098 08

本期重磅专题：

一代人的往事：今生游戏一相逢

文化溯源：我们为什么玩《仙剑Online》？

在线争锋：《诛仙》作者新作首次揭秘/WoW中西玩家众生相/由梁羽生先生去世说起

前线地带：龙世纪——起源/X战警起源——金刚狼

深度游戏：PvE如阳关道，PvP若独木桥/独家专访《教父II》制作人/红色警戒3——起义时刻

评游析道：纸上谈兵说剧情/“僵尸”文化符号解析

攻城略地：新绝代双骄之鱼戏江湖篇



本期攻城略地 黑道圣徒2



责编手记

“如果你问我，制作中旬刊最深的感受和体会是什么？我会告诉你，是战战兢兢、如履薄冰，生怕自己做不好，让广大读者朋友们失望。”

我不想说，工作有多忙，熬夜有多苦，因为这些大漠小虾和小明斯基已经说过了。前3期的中旬刊，制作时间集中在年前年后、节前节后，确实也紧张了一些。其实，辛苦的也不止是我们3个，还有老编、林晓姐姐和Artec，他们因兼做上、下刊，时间更显得紧张。接林晓姐姐的话说——年后没干别的，就出片了。还有两位美编MM，要排200页的杂志，担子可不轻呀。

现在如果你问我，制作中旬刊最深的感受和体会是什么？我会告诉你，是战战兢兢、如履薄冰，生怕自己做不好，让广大读者朋友们失望。最近，陆续看到了读者朋友对2月中的反馈，赞扬的部分，是我们继续努力的动力；批评的部分，我们是“有则改之无则加勉”。总体来说，要把中旬刊办得更好，需要读者朋友们的参与和帮助，大家有什么意见和建议，别藏着掖着的，都快说出来吧。

今天上班的途中路过书摊，买了《围棋天地》2009年的3、4期合刊（《围棋天地》是半月刊，春节期间的3、4期两本合一本），我突然就想，合刊，这个“合”字很妙，算是个不错的主意……

本期专题，主打的依旧是怀旧题材。这类专题，既好写也不好写，因为写得不好也有人夸，写得好也少不了挨骂（笑）。

既然写的是怀旧专题，所找的作者自然显得“老”一些，绝大部分属于“70后”。而我们的读者呢？“90后”的不少了吧？他们会怎么看这篇文章，我心里也没谱，但我们在组织这个专题的时候，尽量突出的是游戏时的感受和感悟，尽量少说教的部分。将来有机会，同样的专题选题，我们选一批“90后”的作者来写，不知会不会写出完全不同的感觉……至少，我本人很期待能看到这样一个专题。

本期前线地带的重磅大作是《生化危机5》与《龙世纪——起源》的华丽大前瞻；深度游戏中的Ubisoft和EA专区都有厂商提供的独家图文资料；评游析道中的重头文章是《纸上谈兵说“剧情”——中文RPG的瓶颈再论》。我在这里先把牛吹了，牛年嘛，要是不好看，你们去找大漠小虾。

如果您是《诛仙》的读者或者玩家，本期为您独家报道了其作者萧鼎的最新作品动态，以及对当下网络文学改编网游热潮的小观察，其实打下“独家”这两个字还是有点心虚的，虽然截止发稿，确实还没有看到相关消息，但世事难预料，不过，就这样吧，大家先看了再说！

本期攻略请大家关注一下《新绝代双骄》，正如作者在攻略文中所说，这款游戏比我们的期待值要高很多，尤其在国产单机游戏如此没落的今天，更属难能可贵。

按照惯例，接下来该是写些八卦的东西，不过写这样的东西非我擅长，本想找小明斯基代劳，奈何他抵死不从，只好亲力亲为了……

春节期间，基本上是在睡眠和思考专题选题中度过，忙里偷闲去了一趟庙会逛逛，逛着逛着，我突然想起了国内的某些游戏展会，为什么会有这种联想呢？因为它们有着共同的特点——挂羊头卖狗肉。

国内的很多游戏展会，比的根本不是自己的游戏，而是哪个公司MM长得靓、穿得少，音箱好、礼品多。而这新年庙会呢？应该是最具中国传统文化特色的，可我在里面看到成片的国外嘉年华展会中那种游艺项目。我就在想，庙会哪一天说不准就真变成嘉年华了，就像游戏展会，没准哪一天变成人体艺术展。

Say
say@popsoft.com.cn

你即将看到的热门游戏有
（按汉语拼音排序）

A
暗黑破坏神Ⅲ；

B
霸王Ⅱ、波斯王子、孢子——星系大冒险；

C
赤壁；

D
大航海时代Online、地狱诅咒、地下铁2033——最后的避难所、地狱骑士；

F
FIFA Online 2；

G
古墓丽影；

H
黑道圣徒2、黑镜庄园2、黑手党Ⅱ、红色警戒3——起义时刻；

J
极度恐慌2——起源计划、教父Ⅱ、极品飞车——换档；

K
开心Online、狂野西部——手足兄弟、口袋西游——蓝龙；

K
龙世纪——起源；

M
迷你忍者、魔戒——勇者之战、魔兽世界——巫妖王之怒、模拟人生3；

N
NBA 2K9；

S
生化危机5；

T
汤姆·克兰西的末日之战、汤姆·克兰西的鹰击长空、天龙八部；

W
完美世界国际版、武林外传、武装突袭Ⅱ；

X
仙剑Online、新绝代双骄之鱼戏江湖篇、星际争霸Ⅱ、逍遥传说、侠盗猎车手Ⅳ；

Z
周长Ⅱ——新地球、诛仙。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗 赵绮也
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 汪澎
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 刘博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年03月08日
定　　价 人民币10.00元

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏

@暴雪娱乐

@育碧软件

@美国艺电

P78 深度游戏重点推荐
狂野西部——手足兄弟



本刊独家报道！
来自育碧软件的独家图文资料

P55 前线地带重点推荐
龙世纪——起源

《龙世纪》被视作是《博德之门》“在精神上的续集”，BioWare有意将它打造成一个新三部曲。让我们一起来认识这个崭新的世界吧。



P32 在线争锋重点推荐
《诛仙》作者新作首次揭秘

“写作《诛仙》花去了我数年的时间，很多时候充满了挫折与痛苦，应该说我对待这部作品是非常认真的，然而由于水平有限，还是造成了许多遗憾。”



P111 评游析道重点推荐
中文RPG剧情瓶颈再论

绝大部分中国玩家对RPG的定义是“走路打怪看故事”，其中“看故事”是最重要的，所以玩家对RPG的首要要求就是“剧情好”。然而剧情是否就是中文RPG的全部？

■ “虚幻3”引擎打造，国产网游《聊斋》公布

■本刊记者 大漠小虾

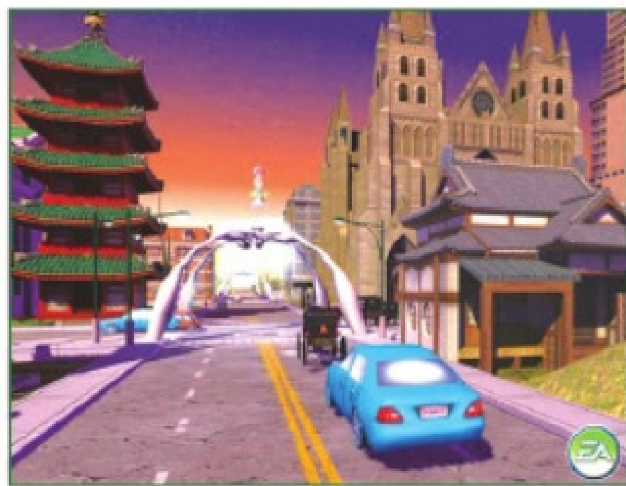
近日，一款名为《聊斋》的3D网络游戏正式对外公布了相关资料。该游戏采用了著名的“虚幻3”游戏引擎进行制作，其画面效果十分出众。据798Game公司介绍，该公司斥巨资获得该引擎的使用授权，就是为了能够在游戏中营造出目前为止国内最优秀的游戏画面和真实的游戏环境。

除画面效果惊人之外，游戏还拥有其他诸多特色，如富有创新性的宠物系统，拥有不同地貌特征、不同玩法的副本以及丰富多样的武器装备系统等。虽然游戏故事围绕着《聊斋志异》这本书展开，但涉及的内容远超《聊斋志异》原著，制作方透露，游戏的世界包含了三界六道，并引入五行生克的概念，其庞大的游戏世界观和丰富的游戏内容着实令人期待。除此之外，开发组还将尝试在游戏中引用一些更加先进的系统设计，以使《聊斋》能够为玩家带来更富有乐趣的游戏体验。该公司在《聊斋》上投入巨额资金，耗时近两年，投入开发人员近百名，目的就是营造出一款堪称精品的网络游戏。


《聊斋》游戏画面

目前，《聊斋》已经处于后期制作阶段，预计6月即可进行技术测试。

■《模拟城市——梦想之都》简体中文版即将上市


《模拟城市——梦想之都》画面

“模拟城市”系列最新作《模拟城市——梦想之都》简体中文版即将与玩家见面。这款新作由美国艺电和曾开发《恺撒大帝4》的TM小组合力打造，旨在呈现多元城市文化和社会发展因素。你将可以在这里构建出任何你所憧憬的梦想之都。

通过前所未有的多样化及创意性选择，你所创建的城市将逐渐突显出自己的特色。你可以致力于发展工业、可以致力于城市环境、可以致力于权利集中、可以致力于精神信仰。随着你对城市中各资源的整合——包括生产力、繁荣度、创造力、凝聚力、威信以及知识——城市的特点将逐渐突显，你将目睹你的城市所呈现出的一切演变，直至达到你所希望呈现出的文化以及环境。

“模拟城市”系列由美国艺电出品，已成为史上最受欢迎PC游戏系列之一。整个系列全球销售量突破1700万套。

■《指环王Online》国服开测

《指环王Online》“魔戒降临”测试服务器定于2月17日正式开放。

《指环王Online》是基于托尔金同名原著的授权网络游戏，该游戏采用大型多人线上角色扮演的模式，由美国顶尖的在线付费娱乐项目开发、发布和运营商Turbine公司开发，是首个基于托尔金文学作品的网络游戏。在游戏中，玩家将置身于战争中的中土大地，与黑暗领主索隆手下的邪恶怪物战斗，通过自己的英勇建立起的声望而获得各种特别的武器，在刺激的冒险中升级成为英雄，亲身体验托尔金创造的奇幻世界。

从2007年开始，《指环王Online》陆续获得奖项数十个，其中包括IGN编辑选择奖、PC World最佳节日游戏、PAX展会最佳资料片奖等，还受到Gamespy、《纽约时报》专业和大众类媒体的高度评价。《指环王Online》同时开创了网游历史上的先河，是世界上最先支持DX10显卡的网络游戏。


《指环王Online》终于露脸了

■ 网游实名系统一季度正式启动

从今年一季度开始，网游玩家如果用虚假身份证号码登录网游，将不能无限制在网游中杀怪、涨经验值了。

中国版协游戏工委秘书长刘杰华向媒体确认，今年一季度新闻出版总署将要求网游企业在网游中全面实行实名认证方案，而该方案实际是网游防沉迷系统的一部分。早在2007年新闻出版总署就已组织有关网游企业制定了《网络游戏防沉迷系统实名认证方案》和《网络游戏防沉迷系统及实名认证服务协议》。该方案由注册系统、验证系统、查询系统等3部分组成，所有通过实名认证确定为未成年人身份的、实名身份信息不规范的和验证未通过的用户，均纳入网络游戏防沉迷系统范围。目前实名认证方案已经成熟，查询系统已基本完成与公安部“全国公民身份证号码查询服务中心”系统的对接工作。

有玩家质疑，在实行实名认证之后，个人信息等隐私将会面临泄漏的问题。刘杰华表示，在实名认证方案设计之初就已经充分考虑到安全问题，玩家不需要过分担心。业内人士表示，玩家向网游企业提交身份信息，实际上与拿身份证去银行开户并没有太大不同。如果网游企业泄露玩家身份信息，根据玩家注册时所签署的“用户协议”，可以按照《合同法》的相关规定来追究责任。

"StarCraft: Ghost"属于易产生不良影响的词汇，有"占星术"和"幽灵"的含义，属于有违社会主义道德风尚的封建迷信。"

——据媒体报道，暴雪娱乐向国家工商行政管理总局申请，将"《星际争霸》新作"——StarCraft: Ghost英文名称注册为电子竞技服务等项目的商标，结果遭到工商局商标评审委员会驳回。



"中国大陆游戏产品目前面临产品同质性太高的挑战，仍有机会开发新的游戏人群，而台湾开发能力已经逐步追赶上来，加上创意是台湾研发人才的重要武器，研发人才成熟度也相对较高，人员稳定性也高，这对于游戏开发相当重要。"

——在台北电玩展2月13日举行的2009游戏产业CEO高峰论坛上，台湾游戏橘子公司CEO刘柏园如此认为。

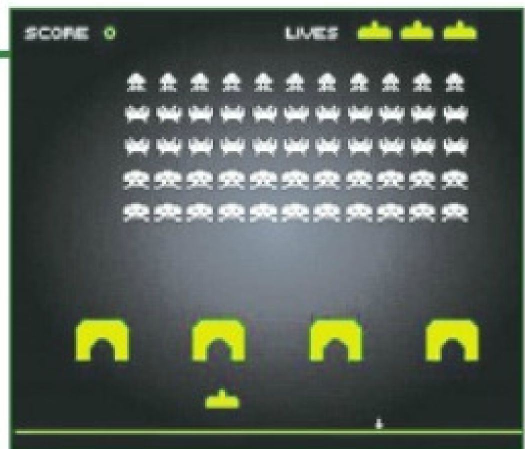


"收购Eidos是Square Enix进军西方游戏市场的重要一步，而且此次收购对于双方都有利可图。董事会相信这个收购提议能为股东提供最大的利益。"

——Square Enix公司表示。Square Enix的英国子公司报出8400万英镑的价格，期望收购《古墓丽影》系列的发行商Eidos Interactive。这个价格比Edios目前的股价高出许多，因此Eidos董事会已经全员一致通过此次收购计划。

"服务是互动娱乐产业的核心竞争力。行业中很多骨干人才，乃至企业领袖，都有做客户服务的经历。事实证明，服务做得好的企业，在行业中就能立于不败之地。"

——盛大在线CEO王静颖表示。近期，盛大网络旗下盛大在线有限公司宣布开展全新岗位服务培训生的招聘，首轮招聘1000名，全部要求具有本科以上学历。



"我们并没有像对待书籍或电影一样对待我们的游戏遗产。现在的小孩基本上已经不知道当初的'太空入侵者'运行起来是什么样子了。"

——英国国家档案馆的工作人员表示。欧盟提出一项计划，打算出资520万美元来资助朴茨茅斯大学的一个开发项目，这个项目的目的是开发一种便携的仿真环境模拟器，用来运行各种游戏程序，以使其能流传给后代。

"当前韩国网络游戏业发展得很好，为什么不能像任天堂和索尼那样自己开发制作游戏机呢？"

——韩国现任总统李明博在经济对策会议上发表了这样的讲话，而韩国游戏业内人士却对李明博的这番话语作出了"没有看清现状"的批评。他们认为在当前韩国的软件需要"生命维持装置"才能存活的状态下，根本就没有去与任天堂和索尼比较的资格。

"尽管我们的员工数量正在从游戏发行前的规模转换到发行后的规模，我们还将继续致力于为《战锤Online》玩家带来最优异的游戏体验。"

——美国网游开发商Mythic Entertainment老总Mark Jacobs表示。Mythic刚刚进行了第二轮裁员，力度比第一次还要强烈，目前预计将有60～130位员工失去工作。而且与上次裁员不同，此次裁员影响到游戏开发团队，甚至部分资深设计师也将离岗。

"玩家对游戏产品的感受和体验不断变化，策划人员需要在3个重要环节下功夫，分别是初期的印象关、几天内的尝试关和几周后的无聊关。"

——史玉柱在巨人网络内部游戏策划研讨会上说。共有300多名高管和策划人员参加此次游戏策划研讨，其中包括刚刚加盟"赢在巨人"的创业团队。

"暴雪娱乐将不会参加2009年E3大展。"

——暴雪的公关经理Bob Colayco在一封致游戏媒体Edge的电邮中表示。暴雪的名字曾出现在娱乐软件协会（ESA）在2009年E3大展的第一份参展游戏厂商名单中，不过参展的应该是暴雪娱乐母公司动视暴雪，而非暴雪娱乐。

■ 史克威尔艾尼克斯宣布收购Eidos Interactive

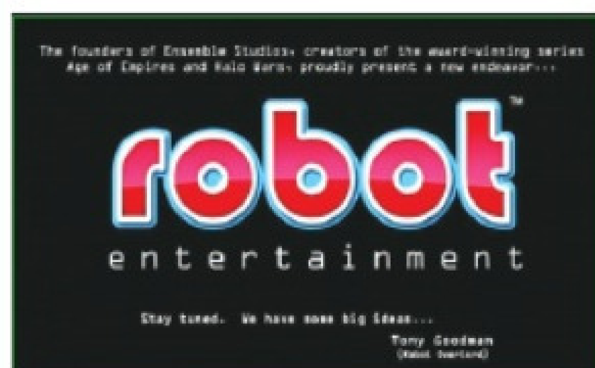
■本刊记者 小明斯基

史克威尔艾尼克斯（SQUARE ENIX）2月12日宣布，该公司的英国子公司SQEX Ltd.开始公开买入Eidos Interactive的股票，对Eidos公司进行收购。此次收购是以董事会同意为前提的偿债安排计划（TOB）方式进行，Eidos董事会已经全员一致通过此次收购计划。对此次收购，SE表示："两公司各自技术的整合将会为全球消费者提供独一无二的娱乐体验。"此前，华纳兄弟等多家知名游戏公司都有意收购Eidos，取得其旗下众多有名的游戏系列的版权，但SE后来居上，结束了这场充满悬念的商业交易。

Eidos Interactive有着悠久的历史，发行过很多经典游戏，包括《终极刺客》系列、《神偷》系列、《盟军敢死队》系列等，其中最著名的就是《古墓丽影》系列，还曾经代理过史克威尔的《最终幻想Ⅶ》PC移植版。但Eidos对手中最大的摇钱树《古墓丽影》和劳拉似乎过度依赖，频繁推出续集和资料片，在《古墓丽影——黑暗天使》遭受评论和市场的失败之后更换了该系列的开发小组，虽然有所起色，但最近一集的《古墓丽影——地下世界》销量也并未达到Eidos的预期，种种原因加上金融风暴的影响，导致Eidos成为又一个倒下的游戏业巨人。不过在SE的管理之下，也许这些玩家喜爱的经典游戏会有更好的发展。


劳拉的命运多舛，何时能雨过天晴？

■《帝国时代》开发人员成立新公司



Robot Entertainment网站图片

去年的金融风暴导致游戏业内一大批工作室关闭，其中最引人注目的要数Ensemble工作室了。微软旗下的Ensemble创建于2001年，最著名的作品就是PC平台上的《帝国时代》系列。尽管销售记录很好，但微软决定在去年9月完成Xbox 360独占游戏《光晕战争》的开发工作以后关闭该工作室。《光晕战争》预定于今年3月3日上市。

在宣布关闭工作室的消息后不久，《帝国时代》的设计师Bruce Shelley在他的博客上解释说，微软是为改善财务状况而关闭Ensemble工作室的。此外，他还在博客中透露，一部分Ensemble的领导者计划成立一家新的游戏开发公司，由工作室现任主管也是创始人Tony Goodman领导。

2月13日，新公司的细节浮出水面，Tony Goodman与其他Ensemble同事开通了Robot Entertainment官方网站，网站首页写着："Ensemble工作室的创建者们，屡获殊荣的《帝国时代》和《光晕战争》系列的设计师们，将骄傲地奉献出全新的游戏。敬请期待，我们有一些很好的创意……"除此之外，没有新工作室的其他消息，而且网站上清楚说明目前尚未开始招聘。在博客上，Bruce Shelley说他并没有计划加入Tony Goodman的新公司，但是他相信："如果有足够的关键领导者同意加入，我期待着将来新公司得以继承Ensemble的精神和任务。"

■ Midway申请破产保护

2月15日，Midway向当地破产法庭提交了一份申请，要求根据美国破产法第11法案进入破产保护。公司认为目前状况的主要原因是去年11月份的所有权变更行为，当时最大股东萨默·雷斯通将其所持价值3000万美元的87%股份低价抛售。

"这是一个艰难但别无选择的决定，" Midway总裁在说明中称："我们曾专注于重新整合企业行为并提高执行效率，而这一申请（破产保护）将给我们一些时间来缓解来自债权人的压力并寻求其他的解决方案。"目前的公司负担也得到了不小的缓解，去年11月份Midway曾宣布进行了25%的裁员。

据了解，游戏业界对Midway的最终脱险表示乐观："债务人会做出他们的最终决定，但是我的猜测是Midway进行资产重组（债务转变为股权），得到一些新的资金来源使其可恢复或转手。"他解释道，"接下来的问题是这一决定是否会带来比破产清算更多的收益，要知道如果企业被破产清算则大部分的人力资源都将离开。看看Acclaim、3DO和Interplay，破产清算后什么都不剩了，而Eidos则收到了一份8400万英镑的收购询价。债务人应该认识到如果做出让步日后可以收入超过1亿美元。"


即将制作完成的Wheelman画面，陷入困境的Midway将此款游戏卖给了Ubisoft

■ 2009年莱比锡游戏展正式宣布停办

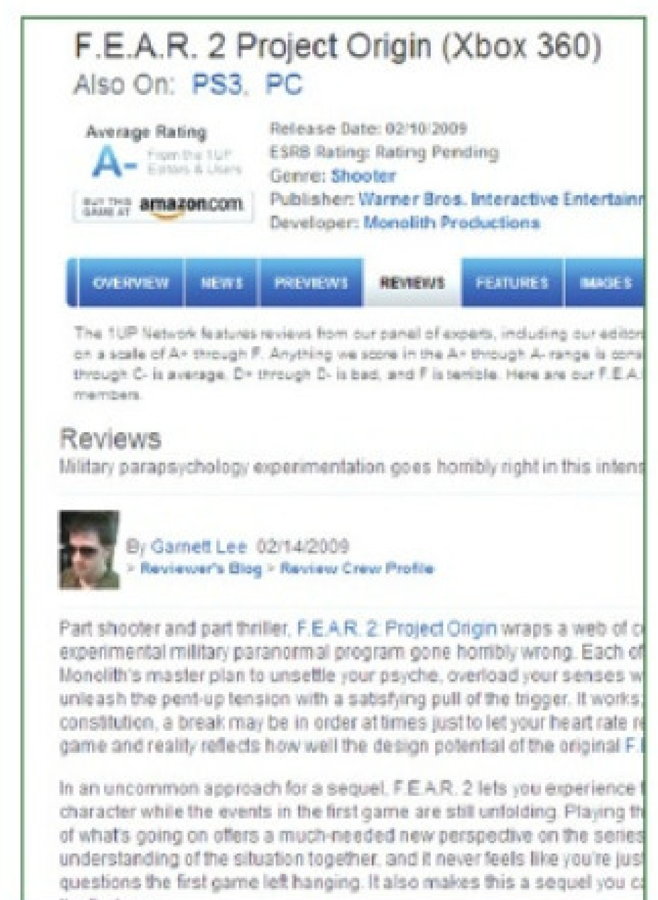
欧洲地区最大规模的游戏展会德国莱比锡电子游戏展（Games Convention，简称GC）的主办方Leipziger Messe日前正式宣布将取消2009年GC展会。

GC诞生于2002年，展会规模每年都有扩大。此次决定取消展会的主要原因是原来没有竞争对手的GC现在将面临来自新游戏展会GamesCon的挑战，目前任天堂、索尼、世嘉等游戏大厂以及德国的游戏业界团体都宣布大力支持GamesCon。Leipziger Messe表示："鉴于德国游戏相关展会的现状，我们决定取消今年的GC展会。但如果游戏业界再次寻求家用游戏以及PC游戏的发表场所，重新需要GC所累计的经验的话我们将会考虑再次复活GC。"今后Leipziger Messe将转向网络方面，并预定于7月31日～8月2日召开名为Games Convention Online的展会。"



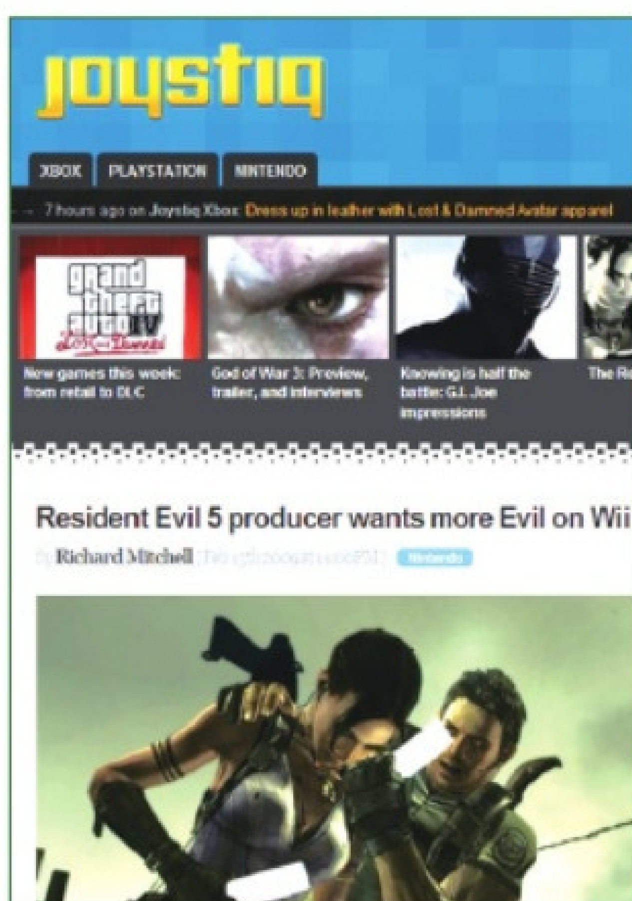
PC Gamer
2009.2
DIABLO III的“砍杀”新纬度

当暴雪在全球精英邀请赛（WWI）上第一次演示《暗黑破坏神III》（以下简称D3）时，不光是少数被邀请前往的幸运儿，包括那些一直关注着“大菠萝”的死忠都在看到D3新特性时感到疑惑。毕竟，改变是困难的。但是，在体验过这个暴雪又一次艰难构筑起来的充满邪恶和腐朽的崭新世界后，我们要说，这是一次没有让我们失望的改变。D3的新引擎为游戏场景提供了许多新元素，松掉的石板会被打碎而把怪物的掉落掩埋起来，墙壁也会倾塌为碎石，如果你真的生气了，去打碎那些巨大的石柱吧，硕大的石块会像雨点般砸到敌人头上。你也可以按照传统方式把敌人打成碎片，然后淋一场特别的血雨……不过要小心某种特别的僵尸，他们的残肢会像鞋底的口香糖那样难以甩开。战斗模式通过大量更舒适的操作得到改良，比如WoW风格的快捷栏，可以让你更快地使用多种技能和药剂。现在你可以使用燃烧的骷髅远程除掉弱小的敌人，可以升起一座僵尸墙来阻挡下一波敌人的攻击，可以用一个我们迄今为止见过的最恶毒的魔法将敌人轰至渣！D3到底会不会在今年发布？暴雪只是宣布游戏会在6月份面世，不过这可是“暴雪”……那些传说中的开发者总有延期的小习惯，除非他们自己觉得非常满意。我们最终还是毫无把握。本期列出的九大期待游戏中其余8款分别为：《星际争霸II》《星际迷航Online》《龙世纪——起源》《战锤40000——战争黎明II》《极度恐慌2——起源计划》《模拟人生3》《杀出重围3》以及《帝国——全面战争》。



1UP.com
2009.2.10
窒息的F.E.A.R.2

一些射击、一些惊悚，F.E.A.R.2编织了一张阴谋之网，潜伏在军方超能力实验项目四周，而这个项目已经走向了可怕的深渊。每一个细节，都在开发者Monolith那个力图刺激你神经的蓝本之中。先用让人不安的画面压迫你的全部官能，直至就要超载的瞬间，再通过一场疯狂的射击完全释放掉积聚的压抑。短暂的休息，有时只是为了让你的心跳速度恢复正常。



joystiq.com
2009.2.10
《生化危机5》FAQ

Q：操作起来怎么样？A：如果你玩过《生化危机4》，会非常容易上手。射击时必须停下进行瞄准，当敌人被击晕后，玩家可以进行近身战。Q：是否有特别版本出售？A：是的，售价90美元。包括Tricell背包、男主角Chris Redfield手办、游戏中地点Kijuju的主题项链。Q：是否会误伤同伴？A：会，不过是可选的。Q：游戏时间大概是？A：游戏分为6个章节，预计完整版的游戏时间是15～20小时。



IGN.com
2009.2.13
WoW首席设计师开发新网游

2月13日，WoW首席设计师Jeff Kapaln在WoW官方论坛上宣布他正准备离开WoW团队，着手开发暴雪的网游新作。Kapaln在去年一直担任WoW首席设计师，并主管《巫妖王之怒》。除此消息外，Kapaln并未透漏新游戏的细节和他今后的工作范围，不过他明确表示，他对WoW的热情依旧强烈，他说：“希望能够让暴雪下一款MMORPG更加优秀，但WoW珠玉在前，任务难度非常大。”



EuroGamer.net
2009.2.9
“龙世纪”的“成熟”

现在最常用来评论Dragon Age的词就是“成熟”。在游戏演示中，我们看到的情节中有虐待、背叛和一个红杏出墙的女人，于是我问BioWare的创始人Ray Muzyka，这就是你想表达的“成熟”吗？Ray Muzyka说，不是。很多传统奇幻游戏，比如托尔金式奇幻，正义和邪恶黑白分明；另一种奇幻，则非常阴暗。Dragon Age在这二者之间，我们叫它英雄式奇幻。

韩国网游月度回顾

■安徽 牙牙

今年的全球性金融危机引发起经济海啸，许多国家的工业和进出口产业受到了严重的打击，韩国也不例外。但是经历过1997年的亚洲金融风暴后，韩国政府意识到只是重视外向型经济的话，大萧条的日子绝对是不好过的，于是韩国政府采用了发展多元化的经济战略，互联网产业、网游产业也成为其中被重点照顾的产业。而其中的网游产业比较特殊，在金融风暴中大批的公司倒闭、员工下岗，但是网游产业却会有逆市的行情，也正是这个政策让韩国在本次经济严冬中感觉到一丝暖意。本月韩国证券市场的分析师用数据报表说明：韩国网游产业可以很好地帮助本国经济在这次金融风暴中过冬，而输出的对象却是以每年35%的速度迅猛增长的中国网游消费市场（虽然目前中国市场基本上不再需要韩国网游）。本月中韩国网游新闻不断，让我们来看看都发生了什么。

《永恒之塔》连庄第一

本月最炙手可热的游戏毫无疑问的是《永恒之塔》，继上月成功打败《魔兽世界》后，本月《永恒之塔》继续连庄韩国网游排行第一的位置，更是刷新了日销售额、上线人数等一系列指标，韩国经济界人士估算，本年度《永恒之塔》的销售额将可以达到4亿人民币左右，确实让人惊叹。《永恒之塔》年初贴上盛大的Logo在国内上市，相信随着测试的深入势必会引起国内玩家的追捧。经过笔者测试，游戏的要求配置稍高，为了玩到高质量的游戏，也许会掀起国内玩家一拨换机器的热潮也未可知，如果这样的话，也算是为拉动内需做贡献了。除了年初在中国的销售输出外，《永恒之塔》还将随后在年中、年底等相继登陆日本、北美、欧洲等市场，也将在中国台湾省运营。由此可以看出，韩国的游戏厂商还是非常重视中国网游市场的，当然能先于其他地区让游戏上市，盛大的努力是关键。本月，《永恒之塔》的游戏内容也有大幅度的更新，首先是整个游戏系统加入了“防沉迷系统”，这套被称之为“休息之气”的系统将保证玩家无法长时间持续游戏，当玩家持续3小时游戏后，休息之气逐渐降低，大大减少玩家在游戏中所能获取的经验值、装备暴率等。

《永恒之塔》封停了6家外挂网站。众所周知外挂对此类游戏的杀伤力，汲取以往运营的经验，NCsoft对《永恒之塔》的外挂采取了严厉的打击手段，封停的6家网站中包括中国、澳大利亚等海外服务器。其实对这样一款优秀的游戏，外挂一定如影随行，如何解决外挂对游戏平衡的影响，相信应该是伴随游戏运营始终需要做的工作。

“魔兽”玩家之怒

自去年11月更新资料片《巫妖王之怒》版本后，韩服《魔兽世界》的游戏表现就相当不稳定。游戏的连接Ping值极低，一般保持在1500ms以上，还有其他的诸多游戏Bug。本月，韩服运营商对此答复说：“卡机现象不仅存于韩国，是全世界共同的问题。《巫妖王之怒》发行的寒假档期使得玩家增加，导致《魔兽世界》卡机现象严重。我们也知道某些内容会引起卡机现象，对此开发小组正在进行优化工作。我们会继续努力。”但是让韩国玩家愤怒的是，在欧美服务器中并没有韩服如此的恶劣情况，基本Ping值也可以稳定在500以下。玩家认为，韩服运营商一直迟迟不更换游戏服务器是游戏环境恶劣的罪魁祸首。在被骂到无以招架后，韩服运营商在1月28日对游戏服务器进行了更新，情况才有所缓解，但韩服玩家的愤怒却始终还未平息。相对韩服玩家的愤怒，国服玩家应该非常庆幸，在九城的努力下，国服玩家近期没有受到此类问题的困扰，甚至还爆发了春节期间火爆的“巫妖王择日再开”的讨论，颇为令人意外。

因患脑癌去世的“魔兽”少年粉丝Ezra Chatterton成为了“魔兽”新版中的NPC。春节活动中的雷霆崖长者已经更名为Ezra Chatterton，他的身边带着一只漂亮的小凤凰，因为Ezra Chatterton在游戏中的ID叫做ePhoenix，这是一个极其温暖、感人的设计，寄托了由暴雪发动的全世界“魔兽”玩家对他的哀思。由Ezra亲手设计的莫高雷7级寻狗的任务也已经更新，韩服玩家



《永恒之塔》阵营战宣传海报


《永恒之塔》人物选择界面


Rain声明加盟《突袭》


Rain在《突袭》中的形象，许多韩国玩家认为这是在丑化偶像

对这位少年的去世也深表同情。让我们一起祈祷，愿这个乐观、积极、聪明的孩子在天堂中永远快乐。

小天王Rain《突袭》

其实《突袭》在国内表现的并不是多火爆，但在韩服的生命力却十分旺盛，一度压过所有游戏成为韩国网吧游戏排行第一的游戏。游戏最近更新了一些枪械、角色的内容，不过这些都不是游戏最近被人议论的话题。自去年7月以来，韩国人气明星Rain就携手《突袭》的厂商，签署了关于肖像权等一系列的商业合作合约，最近韩服的《突袭》就更新了以Rain的外型建模的游戏角色，并且游戏中的主题音乐也换成了Rain所唱的流行歌曲。从游戏角色的本身来说，笔者个人认为有些许丑化偶像的嫌疑，不过游戏的在线人数却是很实在地增加了，说明偶像的作用还是非常巨大的。

《七龙珠》的诱惑

相信《七龙珠》对80后的玩家来说印象应该是非常深刻的，现在《七龙珠》并不仅仅是以漫画、动画为载体的形式存在了，本月游戏厂商Bandai韩国分公司公布了《七龙珠Online》的游戏视频，视频展示了角色创建、角色练级、玩家群体对战、角色做任务以及游戏地图等相关信息，从视频来看游戏完全真实地再现了原著的风格，最起码在画面上是十分尊重原著的。《七龙珠Online》是一款全3D游戏画面，游戏的卡通风格甚浓，更是在视频上看见了久违的小悟空、贝吉塔、短笛、龟仙人、琪琪等熟悉的角色，更是看见了巨大的龟派气功波。唯一有疑问的是官方声称只有3个种族，那就是人族、魔人族、那美克族三族，笔者却想问重要角色赛亚人族究竟哪去了呢？

《劲舞团英语》寓教寓乐

网游这个载体所能做的事情未必只有娱乐，这不新近T3公司推出一款《劲舞团》的姐妹篇网游《劲舞团英语》，游戏的方法就是根据游戏画面场景中游戏角色的对话，去看、听、说英语。从公布的游戏视频来看与《劲舞团》的游戏方法较为相同，采用的是英语例句作为打击NOTE，然后根据NOTE节奏的光标进行打击，但是打击的方式改变为玩家读英语。这样的学习方式更适合学生学习，因为兴趣盎然。《劲舞团英语》开创了教育型网游的新种类，游戏已经在韩服开测，目前稳定运行中。无独有偶，大型游戏运营公司NHN即将推出一款学习中国字的教育型网游《汉字房》，目前游戏即将测试，此款游戏已经在韩国内外引起了广大关注。

《怪物猎人Online》改版

作为CAPCOM的超人气巨作《怪物猎人Online》去年登陆韩服后，虽然游戏内容精彩，但却碍于游戏移植后，没有按照PC的操作特点去改变游戏的操作方法，造成游戏中玩家操作十分不便。本月，就此问题韩服运营商NHN公司向广大的玩家道歉，并且更新客户端，加入了类似WoW的键鼠配合的操作方法，让玩家不必在地上滚来滚去寻找背后的猎物了，同时游戏免费开放了10级下的游戏内容，希望以此来积聚更多的人气。另外从韩服传来好消息，CAPCOM终于松动此款游戏不对中国销售的策略，有可能年内这款优秀的游戏就可以登陆国服，届时国内的Fans也可以拥有翻滚着的战斗与翻滚着烤肉的幸福时光了。

《双星物语Online》年底登陆韩服

相信单机游戏的玩家应该对《双星物语》非常了解，游戏凭借如水彩画般清新细腻的画面、活泼可爱的人物形象、兼顾爽快感和耐玩性的特点给玩家留下了非常深刻的印象，尤其是游戏中的卡通音乐和人设深受女性玩家青睐。近期，韩国游戏开发商NEON Soft与Wemade Entertainment签约，由后者在全球范围内代理并发行其开发的休闲网游《双星物语Online》，游戏将2009年年内进行封测。顺便说一下，本月韩国传说将有多款单机游戏即将移植网游平台，其中还有笔者最为喜欢的《侍魂》。

手机大型网游步入内测阶段

耗资200万美元制作的手机网游Fantasy本月即将内测，Fantasy官方公布了游戏的截图，从截图看游戏画面采用2D游戏画面，对手机游戏来说，画面可以称为非常精美了。此游戏是PC平台玩家与手机平台玩家在一个游戏服务器中进行游戏，作为一款角色扮演游戏，此款游戏地图辽阔、画面精美，同时还拥有公会、聊天、PK等功能，任务也十分丰富。虽然很多玩家质疑游戏的操作等细节，不过这款游戏也算是开创了韩国手机网游的新纪元了。



《七龙珠Online》游戏截图



《七龙珠Online》中的人物惟妙惟肖



《劲舞团英语》人气不低



《怪物猎人Online》终于修正了操作问题

在美国体验正版意识

■本刊特约记者 郑骁

来美国3年，尽管玩游戏的时间比在国内少多了，可却有更多的机会、耐心和时间去观察游戏行业的现象了。当我去逛着一间间的美国软件店，看着老美为了一款看上去不怎么出色的游戏支出几十美金的时候，我的心情从最初的惊讶转变为如今的钦佩。看看国外大众的正版意识，也许你就能发现，在中国单机游戏行业许多残酷事实的背后，隐藏着多少无奈。

记忆中的国内正版游戏

电脑游戏对我来说开始于1995年。1995年是值得永远纪念的一年，那年的3月，我家出现了第一台电脑。我的父亲因工作需要托朋友组装了一台奔腾100MHZ、16MB内存的电影，使用的是Quantum 1.2GB硬盘、Trident 9650（精鹰）显卡以及创新Sound Blaster 16声霸卡。除了忘记主板的型号，我还记得当时的鼠标、键盘的品牌是Mitsumi（一般译为“美上美”，这两样东西至今还健在），再加上飞利浦104B 14寸显示器和当时最常见的AT机箱，就组成了一个在当时极为豪华的家庭“应用和娱乐系统”，当然最重要的，还有“一只”11.4K的Modem。

从1996年第一次玩电脑游戏，一直到中头彩——CIH病毒（我就是1999年4月26日开机中毒，也是那一天，CIH病毒在历史上第一次真正被全世界所领教），那时我们印象里的“游戏光盘”的价格从20块左右降到了八九块钱，电脑也开始在人们生活中迅速普及。我也是芸芸众生中靠着零花钱买那一张张危机四伏的游戏光盘的中学生玩家之一。当时使用这类光盘的中毒率相当高，但它相对低廉的价格，仍然对大多数人具有吸引力。

在之前的专栏中我已经提到，1996年我买了一套EA的正版游戏《福尔摩斯探案2——玫瑰纹身》。当时中国正版游戏引进还没多久，欧美的游戏价格普遍在150～200人民币之间，平均价格相比那时的消费水平，可以说相当的高。一盘EA的《长弓阿帕奇》170元，当我父亲把这个作为生日礼物放在我手中时，我感到这游戏的盒子是如此沉重。那时，国内引进游戏的制作非常认真，育碧的《魔法门》系列，甚至加入了普通话配音。不过因为价格因素的影响，引进正版游戏尽管质量奇高无比（现在看来简直是个奇迹），可基本上没有市场。

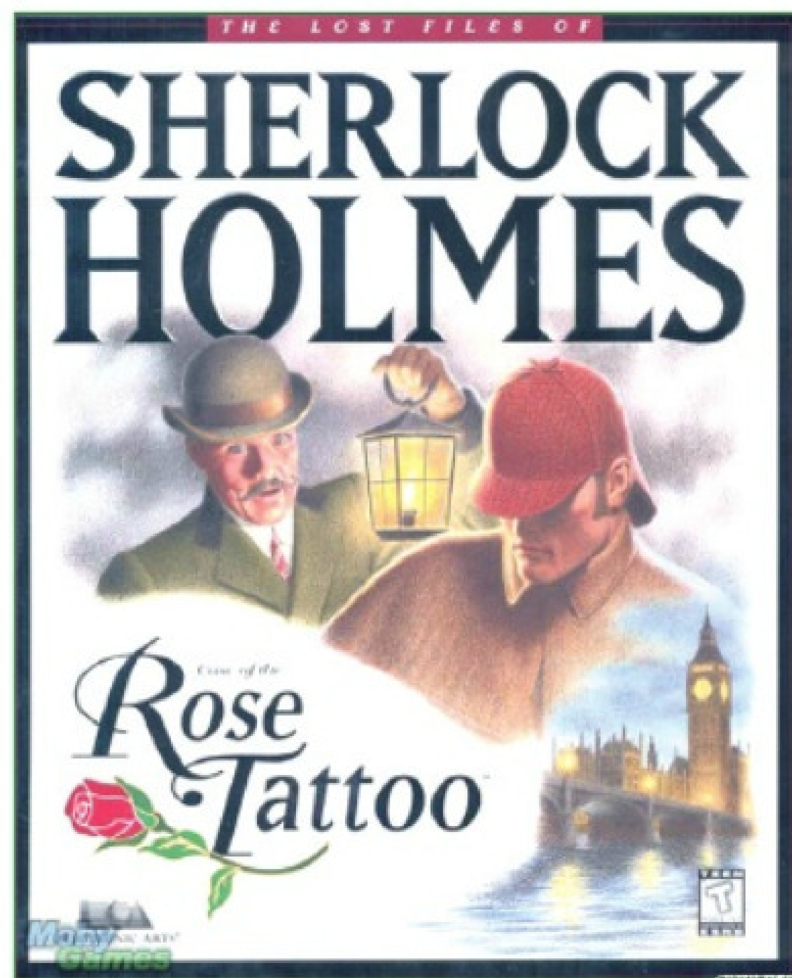
美国的正版游戏

2005年刚到美国不久，首先让我感到有些吃惊的是美国的游戏价格。

美国的正版PC游戏价格一般分几个档次，第一档是大公司的新产品，49.99美元；第二档为次一级的公司的产品以及大公司产品的资料片，39.99美元；此外还有些特殊价位，一些特殊包装盒、特别版、收藏版、套装合集等，例如《魔兽世界典藏版》零售价79.99美元。而超过发售期1年的老游戏，售价29.99至9.99美元不等，例如《侠盗猎车手——圣安德列斯》发售时售价49.99美元，而现在在软件店卖19.99美元。当然，网上购买会便宜些。

这样的价格，如果以一般国人的消费水准来看简直是个玩笑。在计算汇率之后，每一盘新游戏的价格都超过300人民币。当然，数字造成的震撼其实立刻就会被美国的消费水平所淹没：以加州旧金山湾区美国人的收入水平看，5万美元年薪是最常见的，10万年薪已经进入了中产阶级群体。那对一个在美国有稳定收入的游戏玩家来说，买一款游戏其实和中国大陆的大中城市有稳定收入的游戏玩家买一盘国外引进游戏的感觉差不多。第一次去美国的卖场中“考察”，就能看到买游戏的人络绎不绝，有家长带着孩子，有独自来淘宝的少年，有学生年纪的游戏狂，也有三四十岁甚至更大年纪的爱好者。货架上的各种游戏，分门别类地摆放着，就像国内的书店一样，每个人都能得到自己想要的游戏满意而归。

《细胞分裂3——混沌理论》是我来美国买的第一盘正版游戏，以39.99美元加税的代价捧了回家。当时买到的不仅是一款游戏，更是感觉买正版实在是一件光荣的事。据说，很多人买了这款游戏的正版，是因为当时StarForce 3.0的加密程序无法解开。美国网络游戏的玩家人数是名列前茅的，《魔兽世界》的销量一直在美国PC游戏销售排行榜前5名徘徊。而美国



我经典的《玫瑰纹身》



厉害的CIH……


陈盈豪，CIH之父

人很喜欢用单机游戏的营销方式销售网游客户端，这种理念也被带入了中国大陆地区运营的《魔兽世界》当中。美国人认为，买客户端玩游戏理所当然。不知老外听说有无数人诅咒九城卖CD-Key的举动之后有何感想，估计会很惊讶吧。

正版意识无处不在

我的两个姨夫都是白人，其中一位叫做Brett，是NVIDIA的高级硬件工程师（Sr. HW Engineer）。2006年年初，我到美国不久去他们家做客，得知他也是个狂热游戏爱好者（他已经45岁了），PC和主机游戏都玩，一般自己玩PC游戏，陪儿子玩玩主机游戏。他家的工作间简直就是《黑客帝国》片头Neo的那间房间。3个硕大的显示器、数个服务器机箱、满地凌乱的电脑板件，相关杂志、音乐CD和DVD刻录盘到处都是……虽然毫无头绪，其实我对这类房间有特别的好感。然后我们谈起了游戏，他给我展示了他的游戏收藏——满满一面墙的橱柜里塞满了游戏和软件的包装盒。之后我坐在他的工作台边，看着他打开当时正在玩的Quake 4，边在游戏中边跑边杀边和我聊。

起先我们聊游戏的内容，后来一个问题不由自主地从牙缝里跳了出来："现在游戏都能下载，你为什么还自己去买那么多游戏啊。"而他的回答，则是我开始对美国游戏市场认识的第一步："什么？你也弄那些盗版的东西？我不认为你这么做是对的。"他的脸上写满了极大的反感和吃惊。当然，我不会自讨没趣去和他争论这些，我只是轻描淡写地说："没什么，因为我不太买游戏，问别人借的很多。"这个回答算是把他敷衍过去，避免了不愉快。结束游戏后他顺手就打开了Adobe公司的Lightroom图像处理软件，由于我和他都是摄影爱好者，我们就开始谈Lightroom的易用性。这个软件不像Photoshop那么普及，但由于针对性强，在针对范围内的需求很高，价格依然还是比较高的，160美元的价格几乎可以买一套Windows XP专业版系统。我问他要来了Lightroom的包装盒和使用手册翻看。我当然不是为了看这软件怎么用，我早已对它了如指掌，而是拿在手里翻来覆去地把玩，翻来看去，就像一个第一次得到一个玩具的孩子。

后来我们都聊得很愉快，我用蹩脚的英语和他聊了我当时能记起来的所有游戏，半天时间一晃而过。尽管如此，回家途中，我的脑海中一直浮现着他的那个表情，出自本能的反感表情。我开始自然地反思自己针对正版和盗版软件的态度，但是和美国情况不同，国内的正版游戏市场上曾经出现了这样和那样的不和谐因素，这些因素也间接造成了整个正版市场的规模无法继续发展。

记得1999年前后，"荒谬"的正版价格已经出现了松动，于是49元和69元渐渐成了标准正版游戏的价格，偶尔会出现90元以上的典藏版或豪华版。可随之而来的就是做工和代理汉化质量的急剧下降（其实，DVD盒游戏一经问世，连美国的正版游戏包装质量也越来越差，但还不至于像国内那样偷工减料）。某些知名游戏代理公司的汉化简直让人心寒，不但翻译错误百出，还有偷工减料，大段大段原文不翻译直接抹掉，甚至还出现汉化修改后的游戏内容缺失，日后不得不发放补丁来修正错误的滑稽现象。这些正版的质量和如今的民间大大小小的无偿汉化组织的辛勤劳作形成了令人痛心的对比。这就难怪P2P的出现会为软件和游戏产业带来巨大冲击了。

产业的动力

后来在学校，我接触了许多玩游戏的美国人，有白人，有亚裔，也有黑人或是拉美裔等，这些人普遍（当然不是全部）对盗版怀有这样或那样的戒心，有的是怕病毒，有的是本身对盗版没好感。其实凭我当时对非正版的经验，我完全可以把他们说得一愣一愣，让他们对这些讨厌的东西欲火焚身，可我没有这么做。从某种意义上来说，正是因为他们这群人的功劳，才使得日本和欧美数不尽的单机游戏公司依然继续生存，我们今天也还能玩到自己想要的单机游戏。

而在国内，半年前微软针对Windows XP操作系统的"黑桌面事件"以及引发的一系列骚动，把国内正版产业的现状展现得一览无余。在"免费"享用各式各样的软件和游戏之余，人们为何还要如此高调地反对抗议"反盗版"行动呢？一种解释就是，我们已经习惯了不劳而获，沉溺其中。可你回头看一看堆积如山的盗版光盘和硬盘里几百GB甚至上TB的光盘镜像文件，思考一分钟，就一分钟：这对任何人有任何好处吗？对软件商？或者，对我们自己的未来？ 



我经常光顾的Fry's卖场夜景


Fry's里的付款台



卖场里的《巫妖王之怒》咨询台



Brett的名片



Brett的一些经典老游戏，这是搬到地上拍的



今生游戏一相逢

■策划 本刊编辑部

现如今，写“我与电脑游戏”为主题的回忆性文章，要写好难度很大。不是因为没得可写，而是因为能写的太多，又由于时间间隔远了些，而太多的感慨和缅怀夹杂在其中，思绪难免有些混乱。这还不是最关键的，写这类回忆，容易陷入两个误区。第一个误区就是“摆老资格吹嘘”，这其实算不上什么大的不是，但如果整篇文章都充斥此类内容，就不好了。

为了把这个误区说清楚，我们请**晨烽**做主题发言，看看他是怎么说的——

话说在明清时代，官员们初次见面是有一套程序的，具体说分三大步骤。当然我讲也不一定清楚，就摘一段最近颇得热捧的“当年明月”所写《明朝的那些事儿》中的一段，替我说明吧。“我们列举出五个官员来说明这个问题，给他们分别命名为甲、乙、丙、丁、戊，这五个人的职务是这样的，甲是兵部侍郎（三品），乙是礼部郎中（五品），丙是刑部员外郎（从五品），丁是翰林院侍讲学士（从五品），戊是布政史参议（从四品）。这五个人中甲、乙、丙、丁都是进士，戊是举人出身，他们在兵部大堂相遇，分清官位后，他们按照秩序坐下，大家开始谈话，由于说的不是公事，自然要从出身讲起，此时戊一定会先退出，为什么呢因为他够聪明！虽然他的官位在五人中排第二，但人家谈的是进士的事，你一个举人连殿试都没有参加过，凑什么热闹。这就类似现在开口问学历，他是北大，我是清华，您呢，总不能说是克莱登大学毕业的吧。这个时候上去无异于自讨没趣。而且这些进士出身的人十分喜欢讲登科时候的事情，一开口就是想当年，老子如何在殿试中应对自如等等，就如同围城里的那句名言‘兄弟我在英国的时候’，时不时就会抛出一句。其实他很有可能是答非所问，慌不择路爬出去的，谁知道呢。这是见面的第一步，摆出身。下面是第二步，大家既然都是进士，那就好谈了，谈下一个问题，何时中进士的。一谈之下，甲是洪武十六年的，乙是十九年的，丁是二十二年的，丙资格最老，是洪武三年的，这就类似今天见面问人：您的哪一届毕业的啊，喔，是师兄啊，失敬失敬。当时可不是说两句就能解决问题的，这个时候，那三位就要向丙行礼了，这是规矩，不管你官和年纪比对方大多少，遇到比你早登科的

就要行礼。这是第二步，摆资历。第三步就是比名次，哪怕都是进士，也有个优等名次的问题吧，甲说：我是三甲同进士出身，乙笑一下：我是二甲进士出身，丙也笑：我是二甲第十五名。这个时候丁说：我是庶吉士。那几位马上就不笑了，乖乖的站起来行礼……”

再说民国时期，帮会人物见面也是有一套特殊的切口。我们再看看电影《51号兵站》中的这段台词：

“马浮根（汉奸，日伪特务头子）：小老大，请教了。请问船上共有几块板？

范云洪（新四军派到上海的地下工作者，冒充帮会分子‘小老大’）：小弟不才，只知道上应天罡三十六，下安地煞七十二，一共一百零八块。

马：再请问，板上共有几颗钉？

范：共有三百六十五颗钉。

马：这一百零八块哪块板无眼无钉？

范：手里吊的线板。

马：有眼无钉？

范：背上背的纤板。

马：有钉有眼？

范：地上走的跳板？

马：好，船上共有几颗倒栽杨柳树？

范：据闻是船后的舵梗，大桅的护板。”

近些年来看很多写游戏的文章，作者也往往是这样做派，大约上来都是“兄弟从红白机时代起就如何和如何；1994年我玩《三国志Ⅳ》时怎样怎样，1998年我玩大菠萝又怎样怎样，想当初DOS时代启动的配置文件都要老子亲手编写，广为流传。”如此这般吧。

此所谓盘道也。

我要说，这很不好！！！因为我今天要说的比这些还老，为了防止新人类对我的板砖袭击，我坚决地自我造反。我在这里声明，本人即使提及历史是因为自己朽木不可雕，所以才老生常谈；绝非仇视游戏新时代，倚老卖老。

现在流行所谓“70后”“80后”“90后”这种说法，玩家群体似乎也可以以此区分。这种分法有一定的道理，不同年龄段玩家确实表现出很多不同的特点，既是回忆类专题，我们自然是要找游戏龄较长、年资较长的玩家来说话，他们大部分属于“70后”，如此做，也并没有轻视年轻玩家的意思，下面就听听Greg为“70后”玩家做的辩护——

我用了十几年的时间才总结出一个道理：游戏是游戏，生活是生活。而在十几年前，游戏对我而言，就是生活。作为70后，我们这一代大概是现在还能构成玩家群的年龄最大的人，我们对游戏的感情和80后、90后甚至00后必然不同。这是所处时代不同造成的，试想一群刚接触网络就有两兆带宽的人，怎么能体会那种从无到有的喜悦和兴奋呢。

十几年前，电脑上的游戏各个精品，回想起来，不禁有“身在福中不知福”的感觉。刚开始玩DOOM的时候，不知道SAVE是存盘，每次倒下就从第一关再打一遍，为FPS技术打下深厚的基础。第一次玩《沙丘2》的时候，激昂的乐曲令人蠢血沸腾，却被鼠标框划这一操作技术难倒。那时，好像每一款游戏都好玩，每一种类型都是新的尝试，我们疯狂地安装，疯狂地寻找，几乎每天都要换新的游戏来玩（现在看来，真是浪费之极）。正因如此，我们不仅是游戏发展的见证人，甚至还是中关村发展的见证人，我们经历了盗版盘从60块到30块，30块到20块，20块到15块，15块到10块，10块又涨回到15块（严打期间），最后又落到5块的宏伟历史。所以，我今天才敢嘲笑80后（及之后的人）的游戏品味，至少在电脑游戏领域里，70后玩家无人能敌。

游戏对于我们来说，曾经是一块新大陆，战争、冒险、经营、驾驶……小时候只能用竹片和泥巴实现的梦想在屏幕上生动地展现出来。正因如此，我们是最沉迷的一代，但沉迷得还算有水准。

如前所说，本次专题，我们请出了编辑部中数位编辑还有杂志的资深作者，要他们回忆一下自己同电脑游戏那种割舍不断的情缘。比如他们最初的一见钟情，什么游戏给他们留下了深深的震撼，以至于现在还念念不忘；什么游戏如他们长久期盼的梦中新娘，揭开盖头来却发现是空欢喜一场。什么游戏是他们在阅“人”无数后最终极的企盼……

我们要求在写作中，要力求避免上面提到的第一个误区，写的更多的是游戏往事、游戏心情，有自身的感悟，也有对游戏发展的忠告，字里行间，显露出深沉的游戏之爱，诸位读者看过后，掩卷略有所思，我们的目的也就达到了。

以上我们提到了写作回忆类文章的第一个误区，下面说说第二个误区，那就是此类文章容易写成游戏大作编年史，比如199X年我玩XX游戏如何如何，199Y年我玩XX2时怎样，199Z年XX推出了第三代……诚然，品质优秀的游戏大作容易给玩家留下深刻的印象，尤其是品质优秀的游戏系列（这种系列随便就可以列举出10个以上）。但每个人的兴趣爱好各有不同，也不可能正好每个人各喜欢一个经典游戏系列。幸好，参与写作的这些人，每人都有不同的兴趣爱好，他们的文章中，没有怎么提到C&C、CS、魔兽，没有怎么提到“暗黑”和星际争霸，也没有怎么提到仙剑、轩辕剑和模拟人生（虽然我相信，这些游戏一定给他们留下了深刻的印象），而且，有几个家伙，他们的喜好还真是很特别呢。

闲话少说，下面请**晨烽**继续发言，他在下面已经酝酿半天情绪了，准备上来给大家念一段……

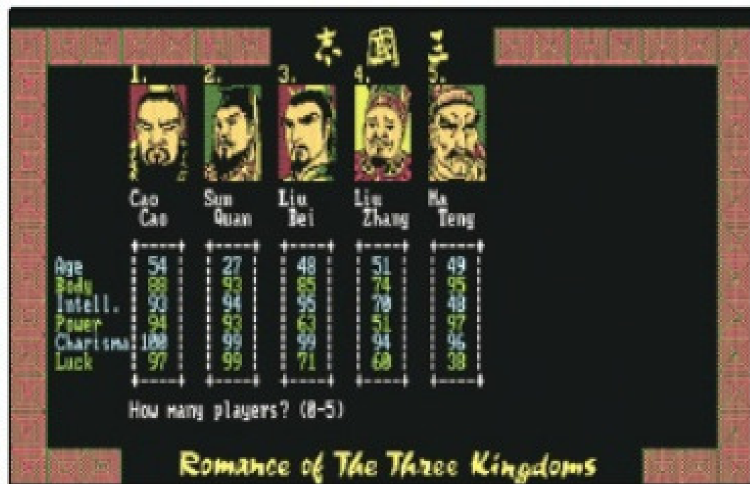
（鹊桥仙 宋 秦观）

纤云弄巧，飞星传恨，银汉迢迢暗度。金风玉露一相逢，便胜却人间无数。

柔情似水，佳期如梦，忍顾鹊桥归路。两情若是久长时，又岂在朝朝暮暮。

晨烽　今生游戏一相逢，便胜却人间无数

我赶上了好时代，就是那个画圈的时代。1981年前后学校组织去中山公园，就是去参观试玩游戏机（街机）。那时是个政治任务，玩的什么就不记得了。1984年正上小学四年级，当时听说要从我们这些娃娃抓起，心里特高兴。果然，到了1985年，我有幸成为被抓的一员，关进了机房。那时以为世界上的计算机就是苹果，苹果除了吃，只能用Basic，到存盘的时候居然用录音机和磁带，这使我很有些看不起计算机了，于是我不再老老实实，开始乱说乱动，老师一气之下不再抓我，把我释放了。现在回忆起来真不记得到底玩了什么游戏，努力回忆好像有个什么“轰炸莫斯科”，但是也有人说那是我上中学后才玩的，总之就是一个光标满屏跑，远比不上后来的红白机。（以

这就是我玩过的第一款PC游戏——《三国志》（英文版）

下删除游戏机部分1万字）应该说，在80年代末期，在电脑方面我落伍了，因为太小受到的刺激，凡是有人和我提计算机我都嗤之以鼻，直到1991年，一位同学把我偷偷领进了他爸爸的书房，我才知道原来在世界上，除了苹果还有别的个人电脑，别的操作系统。很无知，很下等，很可怜。

当然，参观的结果是我知道了一款新的游戏《三国志》（英文版）。这是我今生留下最深印象的游戏，因为它真的让我看见了新的世界，胜却人间无数的新天地。于是我在这个游戏上耗费了3年的宝贵时光，他使我永远记住了写保护（因为这个游戏正好放在一张高密的5寸软盘上，为了爱护贴上了写保护，在1年中始终不能存盘。），永远记住了KOEI，直到今天我还偶尔玩玩。就连这款游戏的Bug也给我留下终身的印象。在那3年中，我们和朋友经常夜战《三国志1》（都是死脑筋，现在也不明白当年为何死抱着这款不放），当然我肯定是正统的化身——刘备，朋友当然是奸贼曹操。话说战到正酣，刘备派兵进攻曹操某块领地，战争持续到下一轮，曹操亲自（没合适的武将了）领兵从另一领地来救援，此时一轮尚未结束还不能开打，正好后轮到刘备，刘备大人凭借着正义的宝马，居然成功劝降了曹操的守城者，这下曹操大人遭遇了重要Bug，他赋闲了。也就是说，他领地还是自己的，但主公居然是在野武将，而《三国志1》中只有主公能招聘人才，包括在野武将，于是曹操主公不仅不能招收其他人的武将，更无法招聘自己。你不能想象《三国志1》中有多少是只有主公才能执行的指令。暴怒，真正的暴怒，血淋淋的教育就是管用，这个如今已经是软件公司的副总的“曹操”对于手下程序员敢于马虎出错造成Bug处罚那是相当残忍的，当然这种假公济私的行为仍然是我经常口诛笔伐的对象。



2007年去日本参加TGS之余，特别买了一套光软的正版复刻版《三国志》永做纪念。

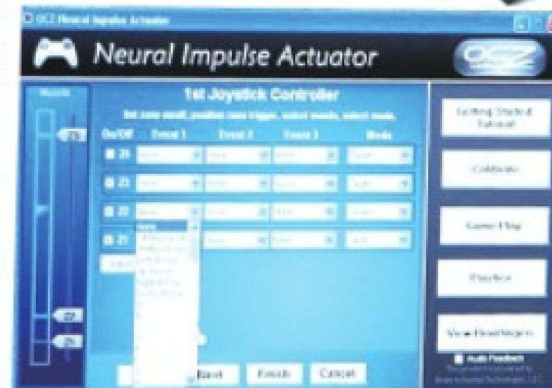


“经典”游戏《三国演义贰》正版包装盒

还有很多能令我终身难忘，不吃不睡的游戏，比如1994年玩《风尘三侠之金箭使者》我就感叹，以后谁还看武侠小说啊，自己直接来搞了。当然，现在大家（包括我）还是在津津有味地看着武侠小说，但是我必须澄清，不是我判断失误，是游戏公司无能。还有《大航海时代2》，具体的就不说了，反正我会一度沉迷网游（连魔兽我都是玩玩就删了）都是他造的孽。总之就不一一列举了，但谁也无法替代那个简陋的《三国志1》。2007年去日本参加TGS之余，特别买了一套光软的正版复刻版《三国志》永做纪念。

还有一款三国游戏必须提及，那就是《三国演义》，《三国演义》一代是很好的游戏，至少在我没有声卡之前，它用PC喇叭让我听到了声音。特别是像“天地英雄气，千秋尚凛然”等等，至今我还常常挂在嘴上。不过他的二代，才是最最经典。1996年8月，一个刚刚工作，拿着微薄的第一个月的工资的年轻人，他居然不知道用第一个月的钱去给父母买脑白金，或者至少给女友买个纱巾，却无耻而自私地，为了贪图享乐去买了游戏，还美其名曰支持民族游戏，活该，他纯粹是活该倒霉，这款游戏对他做了道德的惩罚。游戏中鼠标右键有时代表“取消”有时又代表“确定”；在安排好战略后如果胆敢反悔，哼哼，就让你的装备做随机数的损失；你敢斩首对方武将，他就敢不知何时灵异地复活；领兵出征，就教你进入七八九维的次元空间，永世不得超生；当然部队人数成为负数，打仗一半死机，都是小小不言的惩戒了。总之帝国主义胆敢发动战争，我们就叫他灭亡，灭亡！我们不能否认智冠后来所进行的补救措施，比如全面回收《三国演义贰》光盘，免费以修复了Bug的加强版替换等等，虽然在早期宣传中有些夸大其词，但至少没用朝河兰来引诱玩家，但是不管怎么说，从此这个年轻人再也没买过正版游戏，虽然他在电视购物中为父母订购的商品也惨不忍睹，但百善孝为先，他的心意尚可感动上苍。

作为一个老朽，其实对未来已经没有什么期盼可谈。因为我不需要到网游里去聊天、泡MM（对于一个老朽来说这样做有点太下等了），更打不过24小时在线的狂人，网络游戏对我没有吸引力，真的。所以说到未来，我就算有期盼也是瞎企盼，因为他不可能按照我的希望去发展。我的希望在单机，但是单机领域没人在乎电脑了，大家的目标是360，是Wii，是PS3。电脑上的就是个移植版，听上去就是捡瓜落，沾点小便宜，没脸啊。如果非要说不可的话，我真心希望脑电波游戏能尽快普及。从去年3月看到OCZ公司宣布，他们开发的脑电波游戏控制器“神经脉冲激励者”（NIA）已经开始投入量产，即将开始进入渠道销售。可以说我是相当兴奋的。据说NIA系统仅用一个头带来探测脑电波活动，并将其转换为游戏中的各种动作，通过驱动程序定义，可将某种脑电波信号定义为具体的键盘按键或鼠标动作。玩家使用它，不需要动一根指头，就可以在游戏中完成跑、跳、开火的动作，并且

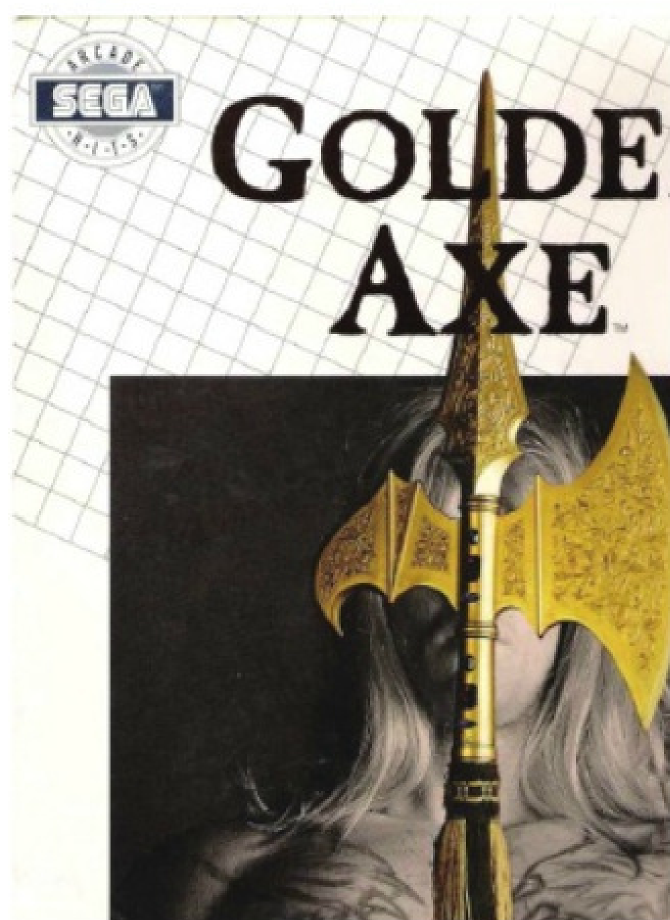
OCZ控制器和设置界面

反应更加敏捷。NIA是首个商品化的大脑计算机交互界面，除了游戏外也能在其他领域中获得应用。OCZ的首席执行官Ryan Petersen在接收采访时甚至明确地说，这套系统的定价为159美元。从此整整期待了一年，至今连我这个所谓的圈内人士也没有见到真品。继续期待中，反正目前的状态是踢不动球踢"实况"，打不过人打VR；但愿能在连手指都动不了的时候我能用上它，这样我就能在游戏中进入梦乡，或者说在梦乡中继续游戏！

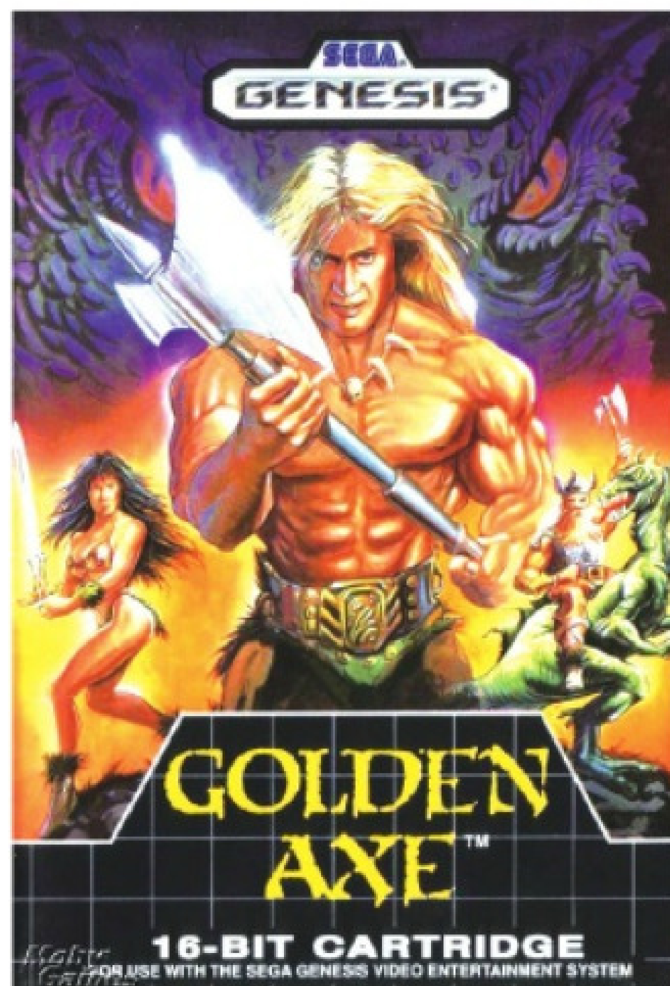
我在开头来了一段宋词，真的不是为了假充风月，实在是觉得用来说我和游戏的关系再恰当不过，特别是最后一句"两情若是久长时，又岂在朝朝暮暮"，绝对符合当下"健康游戏忠告"的精神！古人，不服不行。

实际上，能否深刻的体会一款游戏、享受一款游戏，对待游戏的态度至关重要。用心去玩游戏，方能感悟游戏之心，便是这个道理。正如**生铁**所说——几乎所有的游戏，都是人类智慧的结晶，是一种恩赐。

生铁 几乎所有的游戏，都是人类智慧的结晶，是一种恩赐



DOS版《战斧》的封面



我们最常见的世嘉MD版的《战斧》封面，个人感觉比DOS版包装封面缺乏神韵

第一款真正属于我自己的游戏，是在20世纪90年代初，我拥有了自己的第一台个人PC后，几乎在得到这台二手电脑的同时，我得到了这款游戏，它的名字叫《战斧》（Golden Axe）。至于那一年是1992年还是1993年，我竟已经忘记了，而这款游戏是怎么得到的，我也不记得了。它只需要一张5寸软盘。

那时，我对PC的概念几乎为零，刚拿到键盘就以为是电脑的全部配置了（我还以为它和8位学习机差不多），还在发愁如何与自己的电视连在一起。等显示器和主机搬进门，我才知道它是个真家伙。

写到这里，我发现对于这段回忆，需要事先铺垫的叙述还有很多，因为毕竟年代久远。

首先，《战斧》这款游戏，在当时玩家的心目里，是一款当仁不让的巨作。在街机厅里，所有人都对它高超的动作感和精美的画面所折服。

第二，它还有一个众所周知的秘密，那就是它是基于一款了不起的魔幻电影《野蛮人柯南》所改编（这个电影也是架构在大名鼎鼎的同名小说上的）。

所以，作为这部影片的影迷，和一个不折不扣的游戏迷，当我第一次在我的电脑里运行了这款游戏后，那种惊喜感，是无可比拟的。我该怎么比喻这种惊喜，现在的玩家才能理解呢？毕竟，现在即使是最顶级的家用游戏机，也不过是一款中档手机的价格。那么我用车来比喻吧——有一天，你突然发现，你平时最喜欢最羡慕的一款跑车，现在它的钥匙，就在你的手中了！

PC上的这款《战斧》，是由世嘉美国公司负责移植的。虽然用VGA的显示器看起来游戏的画面颗粒很大，但表现细腻，游戏模式比街机版要多，而且，最让我激动的是，它比街机版要多出整整一个关卡！后来玩到的世嘉MD版的《战斧》，则给我的印象很不好，游戏画面比街机版有所缩水，开头受伤勇士的对话没有了，敌人的尸体也没有了（这是当时此游戏街机版的一大特点！），天色的变化也没有了，当然，更不要说PC版多出的这个关卡。

注意右面这张图，这是MD版的最后一关，背景是国王和王后的座椅。而在PC版中，后面是一扇门，当你干掉这个邪恶的双蛇教教主、救下国王和王后后，他们会告诉你，门后还有恶魔。你进去后，是一个地牢世界。而电影中野蛮人在地洞寻找属于自己的神灵克鲁姆的情节，也在这一关中有所呼应。这多出的一关，对我那时来说，又意味着什么呢？是当你驾驶你的新跑车时，发现它是你在街头所见的所有同样的车型的增强版！



MD版的最后一关，背景是国王和王后的座椅

而与MD主机荣辱与共，几乎所有MD玩家必玩的那一版《战斧》，在那时我的眼里，只是蹩脚的冒牌货。

这不是一款简单的动作游戏，它开启了一扇幻想之门。它对我的怀念意义，是不能用游戏的趣味性来比较的。那时街机的运算能力是远超任何家用机运算能力的，街机在九十年代，一度是游戏技术发展水平的标尺。而当《战斧》这样的现实主义风格、刀刀到肉的魔幻大作出现时，街机厅里的很多游戏还都是小儿科。而我能在PC上见到这样的游戏，使我更加喜欢PC。我觉得我离不开PC机——我产生这念头时，离上网普及到百姓家庭，还有4~5年的漫长时间——而这念头一直延伸到今天。

几乎所有的游戏，我都认为是人类智慧的结晶，是一种恩赐。失望的作品肯定有，但一时想不起来。如果一定要说的话，那就是2001年Activision开发的《重返德军总部》（Return to Castle Wolfenstein），还是挺让我失望的。说起失望的原因也简单，两点。一是它是基于QUAKE2的引擎开发的。而这个引擎制作的FPS游戏，射击感都不太好——我是说，一但设计成真实的热兵器射击，射击感总有些呆板。另一个原因，也是最重要的原因，它只是借用了"德军总部"这个商标，它没有哪怕一点原作Wolfenstein 3D的影子——除了第一关开头的部分，能找回一点德军要塞城堡里作战的感觉，到了游戏的后半部分，男主角上天入地，一会儿空降到西欧战场，一会又跑到埃及古墓里杀木乃伊。《德军总部》的英文原意Wolfenstein是改编自Wolfshanze，指希特勒的隐蔽指挥所，既然游戏叫这个名字，难道不是应该有更多一些地下指挥所里的情节么？哪怕是向一代


《重返德军总部》游戏界面图

致敬，也该有一个地下迷宫的隐藏关才有意思啊，更别说一代里希魔那些“生化将军”们了。

带着持续的期待，把这个游戏通关后，当你看到游戏结局画面时，难免有不小的失望了。而且我也不认为这是我的挑剔。这涉及到一个问题，那就是玩家们为什么要玩这款游戏？难道是为了它二战的情节？是为了它是3D FPS？就好象我们看过了《黑客帝国》第一部，那是什么吸引我们去看第二部？我认为《重返德军总部》的开发团队没有想清楚这个问题。

谈到我最长久的期待着的游戏，这还很难说。但它肯定不是《永远的毁灭公爵》！老实说，到了我这个年纪，与其说期待着某一款游戏，倒不如说我更希望自己的年纪能倒退10年，重新体验和那些老游戏在一起的快乐。说起来，我最期待的一款游戏，是《机车领袖2》（Motorhead 2）。它的前一代是由瑞典DICE公司开发的（后来这个公司开发了《战地》系列，名声大噪）科幻派赛车游戏。这款游戏，是近10年来，我最喜欢的PC游戏。它在1998年时的画面就已经远超《极品飞车》系列了。我始终认为极品飞车是屎一样的游戏。我对这款游戏的迷恋也超越了它的类型——它在我心中不仅是款赛车游戏。它设置的那些环境、气氛、音效，使我觉得混淆了虚拟和现实的界限。当我2001年听说它要开发二代，并将在PS2主机上推出后。我购买了PS2主机。第二年，我来到洛杉矶参加E3大展，并带着期待，专门来到DICE公司的展台——结果，我却没有看到这款游戏的展示。等我从美国回来，我知道他们取消了这个项目。也就是说，很可能我一辈子再也玩不到《机车领袖2》了。

之所以这期待让人觉得有些灰心，还因为，开发一代时的原班人马，已经各奔东西了。主创者离开DICE开办了自己的公司，而设计那些场景的美术人员也不知到哪儿去了。即使有1%的可能，在又一个10年后，有人重新开发了这个游戏，那么它就像《辐射3》一样，不管如何努力，也显得和原作貌合神离。

人生便如同一款游戏，只是不能Save/Load，很多人都认可并欣赏这句话。说不准，游戏真能对人生产生重要的影响呢，不信的话，听听Suki和**小明斯基**的发言。

Suki　萝莉成长日记，性格与游戏的双向选择

我几乎已经遗忘自己10来岁时的模样，那一年发生的事情应该不少吧，晴朗的天空、黑白分明的双眸、学业的压力……还有那个比家里彩电略小，却更为神奇的14寸盒子。

当时在整幢楼里，这台小小的沉沉的卧式机箱的电脑曾带给五六个年龄相似的孩子们不同的梦幻奇遇，而我的，就是那个名为《美少女梦工厂》的游戏所赋予的最为迷人的童话故事。

依稀记得那一年的夏天特别炎热，有一天哥哥和妈妈带回来一大一小两个纸箱子，这些个方头愣脑的家伙不但陪我和哥哥度过了一个清爽的夏季，更为我们开创了一个与以往大不同的天地。



《美少女梦工厂》LOGO

1995年，《仙剑奇侠传》成为中国游戏历史上一个的里程碑看着哥哥终日在迷宫里大战妖魔鬼怪，我也在一边暗暗着急。凄美的剧情和惊心动魄的战斗虽然让人着迷，但当《美少女梦工厂》出现时，我才真正沉醉于电脑游戏世界里，真正发现了一块属于自己的世外桃源。

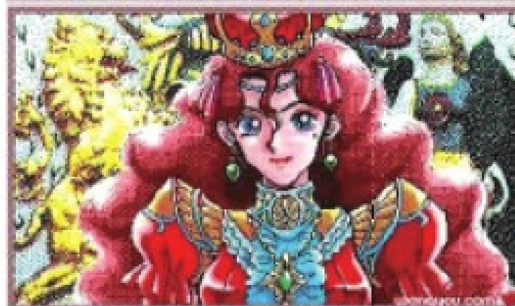
“孤独的勇者打倒3000魔物，拯救了濒临灭亡的王国，如此辉煌的功绩，勇者可以轻易得到心中所想要的任何褒赏。金钱、地位、声誉、田地、美女……这些东西唾手可得，但是经过长久的杀戮与争斗，勇者大叔心中最想要的，却是培养一名美少女。”

（话外音：好吧，现在看来，这个剧情的潜台词是：勇士怪叔叔经历了残酷战争的洗礼后，看破世事，现在最大的愿望和世界小姐一样——变成了“希望世界和平”，他要将心中的大爱无条件释放给可爱的萝莉们，将之培养成各种有用之材，呃……或是“有用之柴”——燃烧萝莉，照亮大叔。）

勇者叔叔终于以内心强大的怨念撼动了天神，得到一名10岁的小萝，她纯洁得如同一张白纸一样，从此，勇者叔叔终于可以在每天清晨和夕阳西下的时候得到一声甜甜的问候“爸爸，您辛苦啦”。勇者叔叔的任务十分艰巨，似乎所有少女心中最大的愿望都是一样的——像灰姑娘那样从百万人中和英俊的王子一见钟情，成为他的新娘。虽然在游戏中，貌似扮演着父亲的角色，但当时的我，只一心规划着那个少女的未来，那个代替我在游戏中成长的女孩。



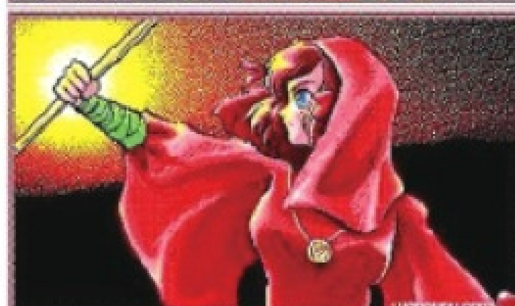



女王结局

想成为王子的新娘并不是一件容易的事，年少的我哪里有心思细想各种属性、课程以及安排适当的休息，第一次通关，结果并不理想，似乎因为压力过大，女孩子中途还离家出走了。好在游戏可以不断重来，我也就一遍遍寻找着成为王子新娘的最佳途径。琴棋书画无一不精，家务劳作无一不能，但怎么好好一个青春期的娃娃就脸色苍白了呢？重新进入，重新Start，外出打工，学习礼仪课程，发零花钱，买小礼物让她心情愉快，实现妹子的一切愿望——怎么最后就成了一个闲游在集市的街头魔法师？！






魔法师结局

那年夏天，我学会用左手熟练地使用鼠标，用右手和哥哥猜拳来赢得更多的游戏时间，慢慢地，我开始记录和分析各项指标所影响到的人物成长要素，也开始翻阅相关的杂志、书报，面对一个已经上市4年的16色640×480画面效果的





文学作家结局





炼金术士结局





街头魔法师结局

游戏，我乐此不疲地读档重来。

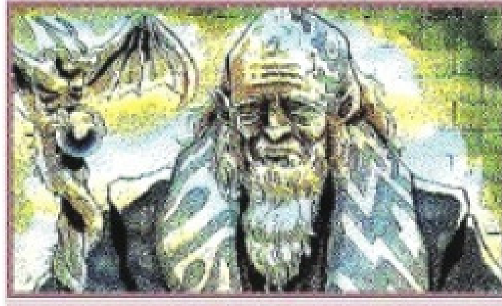
文学作家、魔法师、将军、炼金术士、贵族妻子，甚至成为女王……终于有一天，皇天不负有心人，在我的培育下，那个10岁的女娃娃出落成为一个落落大方、高贵迷人的18岁少女，并且和王子有情人终成眷属，就像童话里说的那样，成为王妃，从此和王子过着幸福快乐的生活！时至今日，我仿佛还能回想起女孩儿披着婚纱迈向王子的一幕——那绣着金线的长长的披帛拖曳在红色的地毯上，路旁祝福的人们用鲜花花瓣制造出唯美浪漫的花雨，剪裁考究的礼服不仅衬托出新娘修长的身材，精美的蕾丝更显得她飘逸柔美，点缀在婚纱上大朵大朵的玫瑰显示着爱情的火热，腰间的简洁处理令我的女孩显得不盈一握，纤巧优雅……这一切都仿佛是每个少女年少时梦中才会出现的场景。当欢快的乐曲响起来，坐在电脑前的我也几乎要随之翩然起舞，踏歌而动了。

转眼间，从事游戏编辑行业竟然已经有近十年了，作为大软的第一名游戏女编辑、业界的第一批女性从业者，经手的单机游戏多不胜数，当DOOM、Quake、《英雄萨姆》挟风而过，当拍火球的牛头人、眼球怪、僵尸、无头炸弹人化作缕缕轻烟，当流星蝴蝶剑的剑花绽放在对手在脸庞，当我对AK、MP5的枪支性能熟记于心，萦绕在心头的却仍是当年“想要嫁给王子”的稚雅之声和那份最初的悸动。

我并不是一个哈日哈韩哈欧的人，但平心而论，在游戏方面，中国游戏界的起步是晚的，技术也远不如欧美游戏或是日本作品。虽然在现在看来，16色640×480画面早已经是过时的代表，但以当时来说，日本制作的16色游戏尤胜国产256色游戏不止一筹。暂且撇开游戏性不说，游戏画面的色泽鲜艳，风格清新，人物的形象也显得活灵活现，对于人物细节，如语言、情绪的处理也十分细致，这一点在如今日本的电视游戏方面更是得到了更为广泛和公认的印证。

《美少女梦工场》（Princess Maker）是1991年由日本Gainax公司推出的系列模拟养成游戏，可以说是美少女恋爱养成类游戏的始祖。玩家在游戏中要扮演退役勇者，培育收养来的女孩从10岁至18岁，期间可透过学习、打工来改变少女的能力值，按发生的事件以及不同的能力值来决定少女的将来。虽说理论上是女性更适合玩这类游戏，但实际上却是由于性别的原因，接触到这个作品的男性玩家数量更为庞大，对于这个系列的追捧也更为狂热（当然，我后来才知道，其中不乏有独特嗜好的男玩家）。自一代开创了美少女恋爱养成的先河之后，其在后来推出的二代更是成为该系列的巅峰之作，不仅具有更高的耐玩性和梦幻般的游戏体验，更由一代的30个结局增加到了70多种不同的结局，为其奠定了此类游戏中经典的地位，也为后来陆续推出的三代、四代、五代打下了良好的基础。

在2006年，《美少女梦工厂》一代诞生十五周年的时候，Gainax公司再次把一、二代重新制作，推出了精致的Refine版本，将游戏的图形重新绘制，提高分辨率为800×600，16色的画面也豁然变成了全彩，笔者曾经再次进入游戏当中，而结局竟然和当年惊人的相似：第一位，文学作家；第二位，魔法师；第三位，炼金术士；第四位近卫队长……当然，最后我一定还是会成为王子的新娘才肯罢休。后来我才由这种巧合中发现，游戏与文字，性格与人物的成长关系，性格与游戏职业的相互选择是如此的奇妙（话外单：Suki，喜欢码字，是“暗黑”中永远的法师、《魔兽世界》中的大术士以及CS里的女战士……）。


王宫魔术师结局

1995年时，像萌、萝莉、怪叔叔这样的词汇完全没有进入到人们的视野中，如今，再拿起这个系列的游戏时，人们已经开始用各种各样千奇百怪的成长路线、养育方法或是修改器、大补丁来培养游戏中的女娃娃，虽然游戏带给每个人的乐趣各不相同，但我依然怀念那些单纯的少女成长过程中，曾经一起走过的游戏旅程，那个让我把童年幻想化为可见可参与的《美少女梦工厂》，那个昭示性的游戏结局，那些体现人们潜意识和内在性格的结局，那些制造并实现少女梦想的游戏过程，那个关于萝莉和萝莉迷梦的日记……

小明斯基　独生子女都该玩EQ

按照潮流说法，我算是80后，对80后的各种报道不数，算是毁誉参半。毁的方面大都聚焦在“独生子女”“独立性差”“自私”什么的，其中对错我也说不好，不过仅根据我个人经验来看，通过2年的《无尽的任务》（EverQuest，以下简称EQ）之旅，我在待人接物方面有了不少崭新认识。可能有的玩家对这款游戏不太熟悉，WoW实际上就是以EQ为模板，进行了暴雪式的成功革新。

最早是在某本杂志上得知EQ，文章结尾依然记得：一名加拿大玩家在完成圣骑士的史诗任务后自杀了，他在留下的遗书中称，这个世界上最难的任务已经被我完成了，我对人生再也没有任何留恋，现在我要把我冲到马桶里。于是他就真的把自己冲到马桶里了……这篇文章勾起了我的极大兴趣，什么游戏能让一个人玩到如此境地？四处寻觅了许多EQ的相关资料后，算是对这款在欧美MMORPG里绝对的里程碑作品有了部分了解，越是了解，也就越期待。国内测试时，我几乎是怀着朝圣的心情进入了游戏。

看到这里可能已经有玩家对我感到失望，一款网络



《无尽的任务》（EverQuest）LOGO


组队任务后合影留念

游戏有什么好讲？不就是不停打怪、不停PK、不停副本的虚荣心游戏吗？怎么说呢，对现在市面上大多数网络游戏来说，这个帽子盖得不冤枉，我举双手双脚表示赞同，但至今为止已经整整运营10年的EQ远远不是那么简单。

在EQ里，“进入游戏”的按钮上写的是“开始冒险”，这区区4个字，便一下点出了游戏的精髓所在。没错，整个游戏就是一场冒险，身临其境的冒险。我没有篇幅详细诉说EQ的曼妙之处，就抓几件好玩的小事来以管窥豹吧。

种族之一巨魔出生地有这样一个NPC，与他对话后，他会凶狠地问你“难道你想吃我一拳？”，如果选择吃他一拳，就被直接打死，在野外复活，于是这个NPC便成为不少迷路玩家的指路明灯……而在另一个种族木精灵的出生地，他们的城市建立在密林上空，各个平台靠多条索桥连接起来，几乎每一个玩家都有失足落下死亡的经历，现在看来有点不尽人意，但在那时却是所有木精灵之间最常见的谈资。矮人在地下建造的城市相对矮小，对于侏儒这个种族来说自然如鱼得水，但高精灵这样的高挑种族必须蹲着前行才能进入，相对的，高个子种族常常会在聊天屏幕上看到有人打招呼后转一圈也找不到目标……通过无数诸如此类的细节，我领悟到在现实生活里，每个人不就好像一个种族？他们的背景、品性、喜恶各不相同，没有理由为我改变，能够迁就我的只有家庭，就好像游戏里我的老家，不过“温室”固然安全，但却狭小，这个世界远比想象的庞大和复杂。

另外还有接任务的方式，在EQ中，需要“真正”地和NPC对话才可以接到任务。比如NPC对你说，“需要一把武器吗？”只有在玩家打出“什么武器”这样一行字并按下Enter后，NPC才会继续和你谈下去。这一模式实在非常不快餐，但是充满了“冒险”的味道。值得一提的是，在与NPC对话前，需要先点中NPC，然后按下H（Hail，打招呼用语），对NPC说出“你好”，NPC才会和你对话。我想，正是这种简单的小设定，潜移默化地影响了我对礼貌的理解。比如我现在接电话时就已习惯在“喂”的后面加上“你好”。

在EQ里，格外强调“组队”概念，单枪匹马几乎寸步难行。你想在游戏里生存下去，就需要不停与陌生人打交道。如何能让一个队伍接受你？如何给人家留下好印象？如何建立属于你的朋友圈？甚至有人说过，EQ里80%的时间在交流，20%的时间是游戏。于是自然而然，我便练就了一身与人打交道的本领。比如直到现在我还会不时提醒自己，别人帮助你一定要感谢，不帮助你也不要怨恨，因为那不是人家的义务。此外，语音软件在那时还没有像今天这般普及，所以组队或Raid时需要不停打字协调，在我有限的几次指挥中，深刻了解到如何给不同性格玩家安排不同任务，如何安抚遭遇失败的团队，怎样调动大家积极性等等与人交流方面的困难和技巧，这对我现在的生活和工作产生了莫大帮助。

长时间的求组、艰难的团队合作，这些现在看来不够友好和便捷的设定，却也给了玩家更多思考空间。“没有一辈子的游戏，但有一辈子的朋友”这句话，现在应该不少网游玩家都有耳闻，实际上它便出自EQ。时过境迁，游戏早已人去楼空，但我还会常常与在EQ里结识的朋友聚会瞎侃，畅谈那段虽然远去、但是美好的时光。

是的，谢谢EQ。

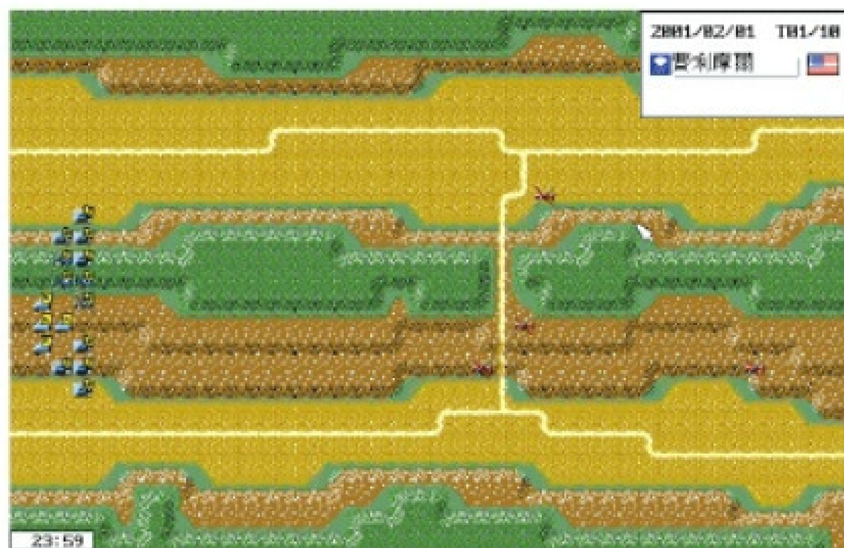
喜欢一款游戏，需要理由吗？不需要理由吗？我觉得还是会有一个理由吧，当然，每个人的理由各不相同也千奇百怪……孟子说“鱼，我所欲也，熊掌，亦我所欲也，二者不可得兼，舍鱼而取熊掌者也。”如果鱼和熊掌都摆在那里随便吃，却有人想找点儿别的吃的，总会有个理由吧。下面就看看热血青年fly的理由。

fly 喜欢一款游戏，总会有个理由

我接触电脑游戏还是在1995年左右，那时候我基本上就是土包子，满脑子对于游戏的概念还停留在FC、MD上，刚看到电脑游戏，甭管是什么游戏，统统都把我震撼了。虽说是1995年，但Win95还是没影的事，所有游戏都基于DOS平台，最初接触的几个游戏，比如红极一时的“仙剑”，我当时完全没兴趣，从游戏机带出的习惯，感觉RPG一点意思也没有；《美少女梦工厂2》，确实不错，但当时都是一群同学玩，一帮大老爷们有时候抹不开面子，也没好意思深玩，只是对“皇帝的新衣”留了不少心，WinXP时代找个没人的时候偷偷验证了一把；“大航海2”和“三国3”，我在MD平台上都玩腻了，何况电脑的游戏画面还不如游戏机在电视上的画面看起来柔和舒适，自然也没兴趣；最后，我第一次为了一个很冷门的电脑游戏熬了一夜玩了一宿，那就是《美国噩梦》。

说它冷门倒也不为过，即便是在1995年电脑游戏比较匮乏的年代，《美国噩梦》也不是广为流传有口皆碑的作品，但我还是义无反顾地迷上了这个游戏。《美国噩梦》，


《美国噩梦》游戏开始界面


《美国噩梦》战斗界面

猜测应该是日本人制作的，因为游戏默认就是选择日本，我国台湾省进行了繁体汉化。游戏内容就是讲在未来的2001年，当然未来是相对于90年代来说，7个国家——日本、英国、法国、德国、中国、俄罗斯、伊拉克，联合进攻美国的故事，结局自然是联合将美国灭掉，然后再互相打，最后独霸美国领土。其实这个游戏要是没有中国，我也许还没有那么大兴趣。对于那时的我，一个满腔热血一心报国的大好青年，这个游戏无疑是抒发我爱国情操，打倒美帝反动派以及所有邪恶的资本主义国家的爱国佳作。犹如“大航海”让我掌握世界地理一样，这个游戏也让我掌握了美国地理，同时也了解并掌握了我国的先进武器装备——尽管这些装备比美国还差上一截子。每次看到诸如“第一装甲军”“第一直升机大队”的名字，总是让我心潮澎湃，真觉得自己进行了一场在美国本土实现社会主义的正义事业，而且还是常规战争，没动用核武之类的玩意。当我玩了一天一夜困得不行不得已睡觉的时候，满脑子还是在盘算着应该占领哪个军事重镇以扼守攻防要道，哪支部队经验士气高应该去进攻，哪支部队被打散了去哪个城市集中一下，等等。热血游戏啊，只有在热血的青春年代才能玩，现在老了，回过头再玩，意兴阑珊。最后说个技术活，各位有兴趣的玩家若想玩，可以用DosBox来玩，因为在WinXP下没鼠标，在虚拟机的纯DOS环境下会出现画面拉伸的问题，如果DosBox出现错误，执行Setup关了“声霸卡”就没事了。

真正热血的游戏啊！

出书出名了，出续作，拍电影出名了，拍续集。而这个“潜规则”，在游戏制作领域也同样适用，现如今出的游戏，已经少有名字里不带数字序号的了。游戏续作这东西，也是把双刃剑，好处是借前作的势头，赢得较高知名度和期待度；坏处在于玩家的期待起点高，如果不能满足这种期待，下场还不如没有前作来的好。说起这个，**大漠小虾**有一些苦水要倒一倒。

大漠小虾　经典游戏的游戏性瓶颈

在这么一个怀旧的氛围里，我的话题是：一个游戏系列的进步与它的游戏性瓶颈。要解释这个题目，还是让我从回忆说起吧。

1998年，我还是个毛头小伙子，和当时大学里的一群同学一样，不知道如何打发下课后大把的光阴。我把自己的空虚和无聊倾注在一堆免费发放的上机票上，没事就去系里的机房写写最简单的程序或是练练打字。我也知道，这样度日同样百无聊赖，可这是在机房那种地方唯一能做的事，如果能在几乎空空如也的硬盘里找到几个一张软盘能拷走10个的那种“小游戏”，就是很幸福的事了。但机房里永远晃悠着像保安一样的角色，义正辞严地告诉你，休想在这里搞什么“歪门邪道”，否则把你发配到隔壁单色彩显的286上去。



《生化危机4》已经很难说是一款恐怖游戏



《生化危机》已经推出了许多风格各异的“外传”



《生化危机》复刻版，可惜“复刻在该死的NGC上”

那个时候，网吧就算侥幸能开到学校周围，一个小时十几块钱的上网费也令人咋舌，何况每个网吧里不管有多少台机器，连接的“终端”都是一只56kB的“小猫”。一旦哪个机位有人无良下载，那么你的上网时间就等于白费。我们这些可怜的学生在网吧的昂贵与机房的简陋之间彷徨，终于有一天，不知是谁带来一条外校的新闻——就是我们马路对面那个大学里，几乎所有机房对外开放，两块钱一个小时，一水的Windows系统，关键是上机爱干嘛就干嘛！这消息是如此振奋人心，同宿舍的几个人一拍大腿，当天下午就揣足了Money去一探究竟。

当我一脚迈进那个传说中的机房时，那场面就像是今天迈进一间网吧差不多。虽然那机房里根本无法上网，但所有人都在自己的机位里十分陶醉。我很快找了个位置坐下来，即使在今天回忆起，我仍然记得我左边那个人把《盟军敢死队》打到了第几关，我右边那个人如何在FIFA98里苦练马赛回旋。而我那天什么准备也没有，只能祈求能在硬盘上找到点什么，而我的收获则是一个硬盘版的《生化危机》。

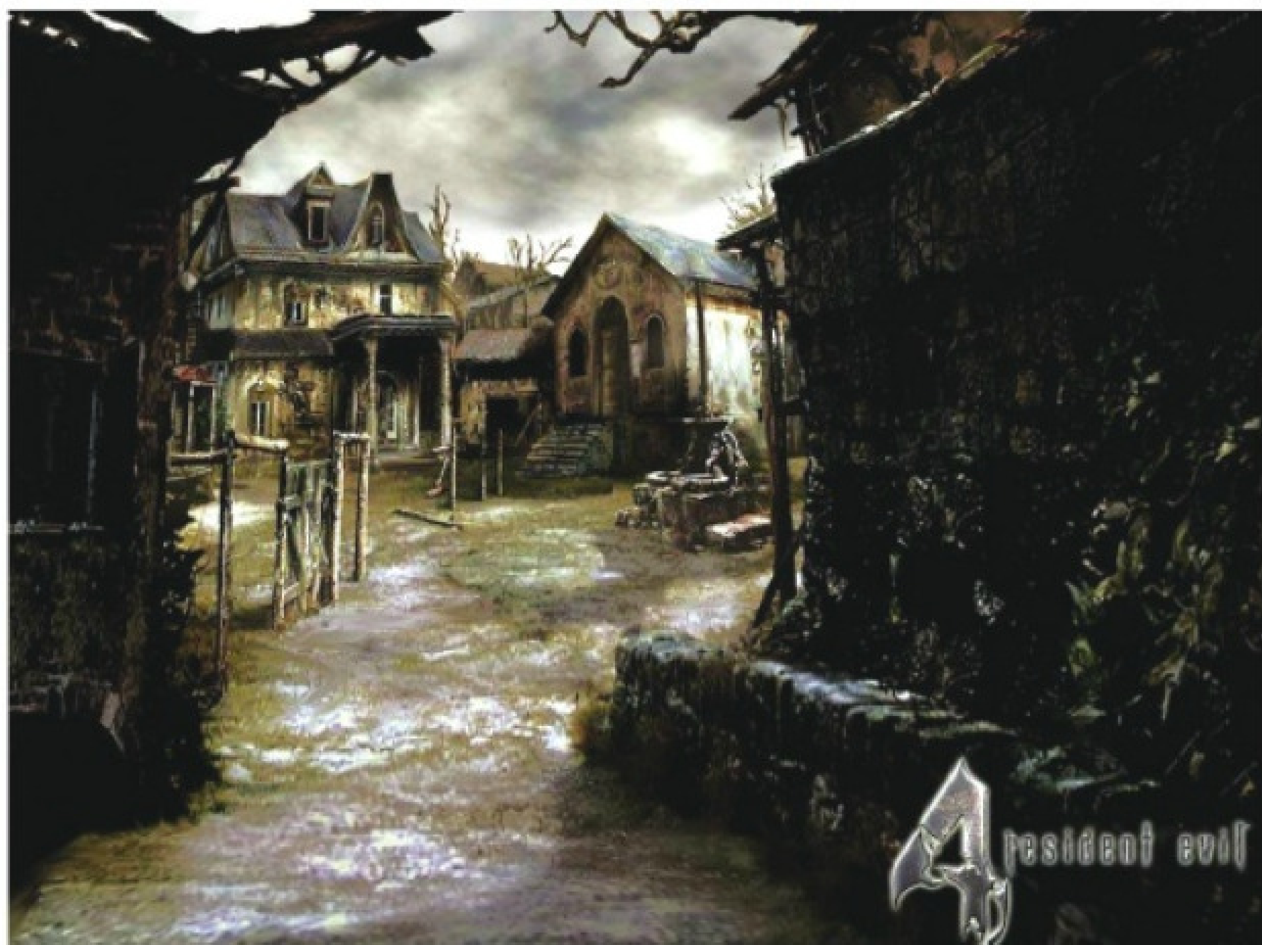
让大家见笑，在那天直奔机房之前，我从不知道世上还有这样的游戏。震惊我的不是这款游戏里有如何骇人的镜头，事

实上大白天处在一个键盘噼里啪啦乱响的环境里你根本不知道什么是害怕，我所惊异的是它是那么电影化，从开始的CG到进入游戏的镜头转换方式都令人印象深刻。当然，随着游戏的进行，当我深入到剧情中，我也逐渐感到了恐惧是什么感觉——想想你打光了所有的子弹，还有两只僵尸狗正伏在那里随时朝你俯冲的感觉是多么的不寒而栗！

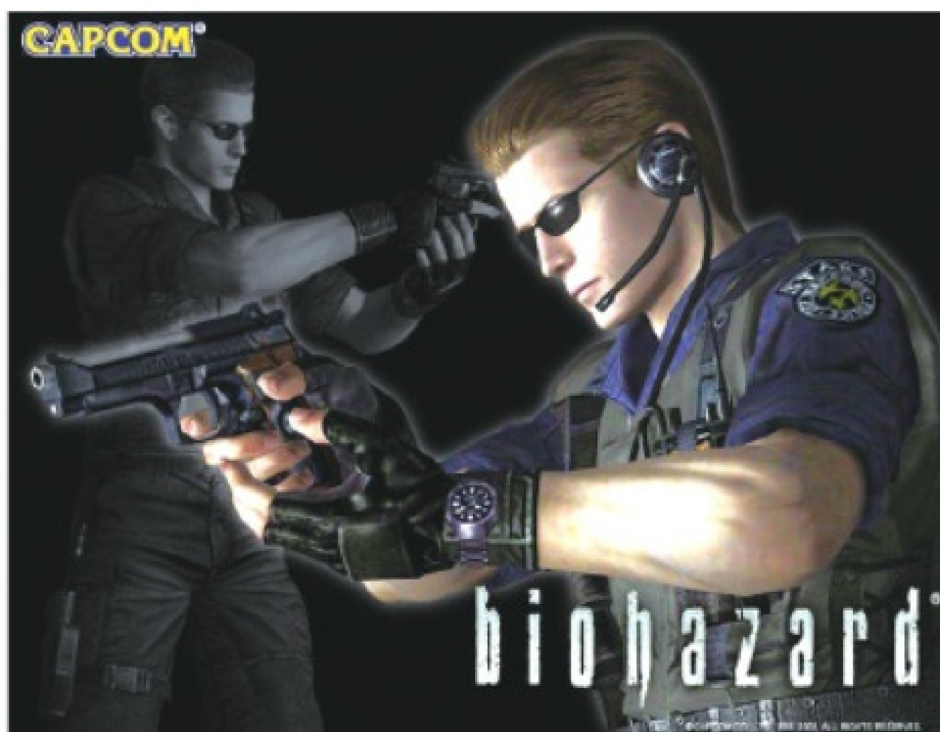
就像你在听到了前奏就会喜欢上一首歌一样，《生化危机》这种极度强调电影化处理的游戏正对我的胃口。哪怕多年以后，我已经可以在很多游戏类型中找到快乐，我依旧会更关注与之类似的游戏，《寂静岭》《鬼屋魔影》，甚至是《神秘岛》这样带有电影化处理方式的游戏都令我神清气爽。而且，早期的《生化危机》总是带给你对于恐怖的渴望，和《寂静岭》里的那种心灵上的迷茫不同，《生化危机》带给你的恐怖既是真是存在的，也是铭刻在心的。

时光飞逝，在不久之后的3月13日，《生化危机》的第五部正传就要正式发售了，距离第一款《生化危机》面世，已经过了13年。之前热炒的一系列新闻、采访和真人视频短片似乎已经暴露了这款游戏的一切特性，我们将要看到的是一个架构在《生化危机4》开创的越肩视角基础上的《生化危机》，它看起来加入了大量的新元素，而且新上任的开发负责人也声称这次要体现一种“阳光下的恐惧”，但我们心里都清楚，这早就是不是我们最初看到的那个《生化危机》了。

如果探讨这个系列的发展，《生化危机》和《生化危机2》是很重要的两个作品。在这两代中，除了系统几乎未做改变之外，很重要的一点是，它们保持了一种人类内心中最原始的恐惧感，无论是在初代的洋馆，还是二代的浣熊市街道，人和僵尸都处于稀稀拉拉的状态。游戏开发者大概也是限于当时的机能，无法设计出《僵尸围城》式的人海战术，反而在心理恐惧和一惊一咋上下了很大的功夫。当初代里第一个僵尸登场，啃完人之后给你来个“惊鸿一瞥”时，想必多数人都要禁不住头皮发麻。二代中，当你抵达警署二楼，多半无意之中要被窗外突然伸进来的僵尸手吓得心中一颤。到了《生化危机3》，场面已经变成了好莱坞的二流动作片，吉尔在开场半小时内轰爆的僵尸也许比初代中的总和还多。不过就算这样，《生化危机3》仍旧可以忍受，况且在随后CAPCOM给这一系列推出的无数外传、前传或是复刻版里，仍旧保留了前三代的风格。但必须指出的是，《生化危机》系列的口碑日益下滑和销量的停滞并非来自于这个系统设定本身有什么问题，而是CAPCOM糟糕的市场策略在起作用。谁都知道NGC独占的愚蠢决定和任天堂的玩具机定位格格不入，事后却去检讨游戏设计上的问题，岂不是南辕北辙？



《生化危机4》场景图



《生化危机》系列中生命力最顽强的大反派

然而，事情到了这一步，CAPCOM好像认定，必须有些大的变化才能重新赢得人心——也许真正的决策过程比这么讲要复杂得多，否则《生化危机4》也不会在开发到一定程度后推倒重来。可是三上真司重新粉墨登场带来的《生化危机4》恐怕已经远不是原来那个人们所喜欢的东西了。就冲着里昂手里那把带着激光准星的手枪，难道我不能称之为带有动作元素的射击游戏么？在最开始的那个荒村的场景，游戏的过场CG就像一部三流恐怖片那样渲染着四周的诡异气氛，是否俗套已经无关紧要，因为接下来进入村子之后，面对一群群打不完的红眼村民我已经无法把这款游戏和恐怖挂上任何联系，也许我感到一点点紧张和害怕，因为我的手柄总是不能很好地瞄准，我也不清楚我退守到一间屋子里之后接下来该怎么办。重要的是，我感觉到了明显的疲劳，毕竟让谁在半个小时内干掉整村的村民都是一件力气活。

可笑的是，也许在将要发售的《生化危机5》里，我还得去做同样的事，甚至更甚。上一次里昂登场时不过腰里别着一把匕首，手里端着一把手枪。而克里斯和希瓦在军用吉普上大面积扫射的场景，让我穿越到电影《生化危机——灭绝》（Resident Evil: Extinction）里去。电影的克里斯就是开着辆破车拉着大家到处跑，最后还大公无私地挂掉……这严重的脑残气息有时会影响我对《生化危机5》将会怎样的公正评判，我也知道我不能用一个静止的眼光去看待一样事物，但如果你也是一个对《生化危机》初代怀有深厚感情的人，大概你也不能接受它变成今天这样——克里斯和希瓦看起来随身装备了一座军火库，与他们同屏存在的敌人丝毫不比《僵尸围城》中少，而他们除了无畏的扫射，有时还得用几下近身格斗技能才能驱赶这些寄生体。我不由得又开始担心起我360手柄的质量，以及我的“鼠标手”是否还能经受这种大运动量的考验。

如果以1998年为界限，还能生存到今天的有名的游戏系列，似乎都在经历这样的问题。游戏开发者唯恐玩家心生厌烦，每一次都要挖空心思地给游戏改变点什么，可是很遗憾，当中的许多都是画蛇添足。这就像很多名作的出现都是神来之笔或无心插柳一样，当你无病呻吟非要把它弄成什么样子的时候，得到的结果恰恰是适得其反，倒不如顺其自然得好。同样在动作游戏领域里，《古墓丽影》《鬼屋魔影》都曾经或是正在迷失着，《鬼屋魔影》的最新一作甚至已经堕落到不入流的水准。当然，《鬼屋魔影》是一个倒霉的特例。它之所以倒霉，除了摊上一个眼高手低、只会胡吹的制作组之外，还在于游戏策划们唯恐沾上《鬼屋魔影》原作的“光”——只要是原作坚持的设计，他们都试图否定；只要是能出风头的设计，他们都想去试一试。这也是很多经典游戏从历史走到今天的纠结之处，有的因循守旧、患得患失，却没有大的过错，玩家也算是认可，慢慢变成了Fans向很强的游戏；有的想甩开历史包袱大步向前，却没有想到抛弃了它曾经的光环以后，它就什么也不是了。

与它们比起来，《生化危机5》倒是不用那么担心，因

为它在《生化危机4》时已经算是成功转型，《生化危机5》不过是前代思路的延续——但这不代表《生化危机4》的转型就是一次成功的冒险。《生化危机4》能够被玩家接受，很大程度上是因为它因循了系列一贯的故事表现手法、高人气主角的登场以及十多年来形成的深厚的文化性底蕴。如果没有这一切的铺陈，《生化危机4》流于表象的恐惧表现手法难道真的可以如此笼络人心么？在我写下这些文字时，《生化危机5》的第一个媒体评分已经出炉，相信这个评分具有很强的象征意义，未来这款游戏的平均得分达到90分以上或许都不是问题。只是在一个老玩家心中，它永远也不是原来的那个《生化危机》了。

好吧，以上就是一名玩家在渐渐老去时的无尽牢骚。这些经典的游戏和我们一样，因为拥有了历史，所以就变得沉重和不可侵犯。就像是背上了无形的包袱，无论在新作里是否要抛弃它们，大概都会有人怨天尤人的。

说到底，游戏也是一种商品，遵循商品销售的定律，良好的广告宣传，会在相当程度上提高游戏的销量。俗话说“广告做的好，不如XXXX好”，可这广告做的太忽悠，也让人受不了，要说这游戏广告，前有血狮后有XX，被忽悠的人还真不少。

所以说嘛，对游戏的广告宣传，要保持一种淡定的态度。对所有要出的游戏，不能抱太大的希望，尤其是续作，千万别想着“老子英雄儿好汉”这一套，否则……下面由fly接着现身说法……

fly 关于“希望越大失望越大”的辩证分析

要说起失望的游戏，确实不多，因为你先得被一个游戏吊起胃口才能谈得上最后的失望。而现在游戏这么多，你可以关注的游戏自然也越来越多，胃口被分摊吊的结果就是哪个吊得都不高，等它出来的时候即便做得一团糟，你也不谈不上有多大失望，稍稍而已。最后稍稍来稍稍去，关注的游戏反而越来越少。

说远了，在我记忆中，最关注同时也感觉失望最大的有两个游戏，一是《地牢围攻2》，二是《孢子》。《地牢围攻》刚出来的时候，的确让人震撼了一阵子，刚上手时感觉直追“暗黑2”，许多优秀的设计，比如无缝地图、熟练度、联机等，再到画面、音效、隐藏关，的确让人耳目一新，虽有瑕疵，然瑕不掩玉。我和众编辑一起联机玩得不亦乐乎，似乎仅次于“暗黑2”和CS的联机热度与参与人数。这让我很快对它的二代产生了浓厚的期待度，随后出了个资料片，没啥变化，也没掀起多大浪花。很快二代正在制作的消息传了出来，看了前瞻和截图，我心中就有了不妙的预感。果然，二代出来后，和一代相比几乎毫无改进，引擎没有任何变化，虽然增强了解谜成分，但却失去了探索的乐趣，尤其是联机合作的乐趣。很快，“地牢2”我玩了几个小时就删了，这款毫无新意、毫无进步的续作很快就消失在历史洪流中，连个泡沫也没留下。



《地牢围攻2》LOGO

再说《孢子》，在看它的前瞻之前，我不是沉迷在《魔兽世界》里Raid，就是忙着在《部落战争》中种田，单机游戏基本没怎么碰过。随后，《孢子》的那些宣传词语打动了我尘封已久的单机热情，诸如跨越生物进化史、自己创造生物外形、征服整个宇宙等等，这些几乎让我迫不及待地准备花上几千大洋升级电脑。最后，《孢子》带给我的失望远远超过了老婆大人没有批准电脑升级预算的失望。在我看来，《孢子》这个游戏仅有两点还算满意，一是“贯穿生物发展史”，二是“自己创造生物外形”，但前者显得不伦不类而且格外突兀——刚才还是大刀长矛，一转眼就能造出激光导弹，而后者，自己设计固然不错，但也仅仅是在第二阶段，到了部落阶段尤其是星球阶段下，你实在看不出自己设计的那些个性生物和威武舰船和电脑有什么区别。更不要提《孢子》那蹩脚的即时战略系统，以及简陋的模拟城市特色，各种游戏类型都兼顾的结果就是什么类型都很平庸甚至算得上差劲。当然，这些不妨碍《孢子》跻身美国时代周刊2008年的50大发明创造之一——但可不是说《孢子》这游戏有多好玩，游戏性有多棒，而是指对生物的创造上。相对于Maxis的《模拟人生》系列，《孢子》实在差得太远太远了。



《孢子》封面

《孢子》，我最喜欢玩的还是第二阶段，这个阶段真正反映了生物的进化以及物竞天择的过程，但食草动物的孱弱使爱好和平的玩家被淹没在食肉动物的血腥之下，这最低限度证明，《孢子》几乎没有平衡性可言，这也使其丧失了玩家最大乐趣的来源——联网对战。我相信，一群玩家互相比谁创造的生物外形更酷更漂亮，或者更像《魔兽世界》中的哪个Boss，永远比不上一群玩家联网对战，食草玩家们战胜食肉玩家们来的成就感更高。

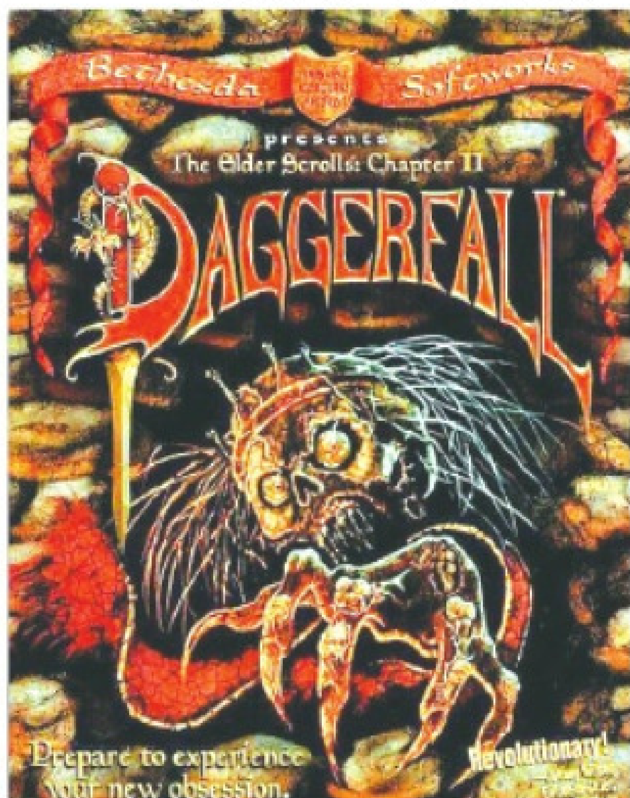
对于一款游戏，无论是单机还是网游，我们首先是感官上去愉悦，然后是理性上的思考，这二者缺一不可。关于单机和网游的关系及各自前景的讨论，很长时间以来就是热门话题。单机和网游，各自的优缺点这里不再多说。游戏龄较长的玩家，都经历过“今日款款是单机，明天网游遍天下”的沧桑巨变，都有一番感慨在心头。

令人惊奇而又绝非巧合的是——早期一些脍炙人口的单机大作，都比较多地带着网游的一些特点，比如游戏内容庞杂、自由度很高等等，这似乎也更招显了单机和网游剪不断理还乱的关系。对于这一点Greg和蓝星都深有体会，看看他们怎么说——

Greg 自由，同样也是单机游戏不朽之灵魂

早年间，国内的网络环境还处在二叠纪向三叠纪过度的阶段，作为个人用户，我们基本接触不到什么网络，只

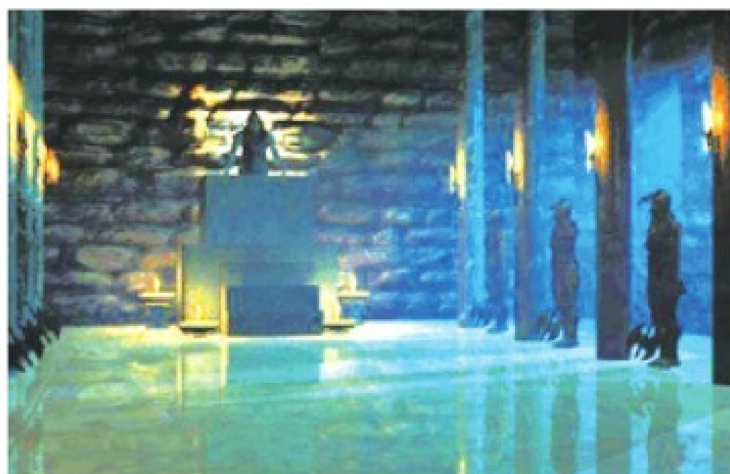
是听说过西方的资本家们用这个搞串联。因此上，那是个单机游戏高度繁荣的时代。国外涌现了一大批才华横溢的研发团队：id、Westwood、Maxis、New World Computing、Microprose、牛蛙、暴雪……，他们当中能活到现在的全都成为了游戏界泰斗（被EA收购的团队除外）。单是研发团队，随口就能说出这么多，优秀单机产品的数量可想而知。当时，凡是流入国内的游戏我基本都尝试过，如果问最初的游戏中哪款最令我感到震撼，我真的很难回答，只能说，除了不爱玩的，个个令我激动兴奋。不过既然要谈，就不得不硬挑出一两个来说说。本来，我想谈谈《文明》或《英雄无敌》，但策略游戏太过理智，少了些激情。谈DOOM吧，又太过单纯，让人难有发挥。因此，我最终选择了《上古卷轴2——匕首雨》。今天还记得《上古卷轴》的玩家可称专业级别，玩过《匕首雨》的人则更是凤毛麟角。我把这款游戏提出来，绝不是因为它冷门而显得我有多了不起，事实上，当年《匕首雨》获得了1996年度最佳角色扮演游戏的殊荣，并连续两年位居欧美游戏排行榜前列，绝对是热门中的热门。



《匕首雨》封面

《匕首雨》讲述的是游戏主人公受到这片大陆最高统治者的委托，前往坦列尔（Tamriel）、高岩（High Rock）和锤子雨（Hammerfall）地区，调查这三个王国皇室间的矛盾，由此引发的一系列曲折的故事。如果详细地阐述，就是用掉这个专题的全部页码，也说不完《匕首雨》的情节，还好这不是重点。《匕首雨》能够带给我巨大的心灵震撼，乃至今天我还有重装起来再玩一遍的冲动，完全是因为它庞大的世界观和开放的游戏模式。这可能和个人的性格有关，我一向钟情于那些允许玩家自由发挥的游戏，因此，最擅长的是《文明》那样的策略游戏，最讨厌的是单线情节的战棋游戏或解谜游戏。说实话，角色扮演游戏一直属于自由度不高的游戏类型，直到今天也还是如此。只有少数如《匕首雨》《辐射2》等作品，才称得上“自由”二字。当然，游戏终究是游戏，自由也有个限度，那么怎么才算称得上自由呢？我个人心中的衡量标准是，如果一款RPG可以让玩家在不专注于主线任务的情况下，仍旧能够玩得不亦乐乎，那么，这个游戏就是自由的。毫无疑问，《匕首雨》就是这样的游戏。

今天如果人们谈起角色扮演游戏的自由度，一定会抬出《辐射2》，其实《匕首雨》早在1996年就已经做出超越《辐射2》的庞大世界观和自由度，它根本不是同时期的仙剑之流可以比拟的。《匕首雨》的世界地图大得吓人，有16000多个地点可以去探索访问。游戏还号称拥有无限的任务，只要你愿意，永远不愁没事做。所有这一切全都得益于游戏独有的地图即时生成系统和随机任务系统，这两种系统在后来被广泛应用，而在当时则堪称创举。此外，《匕首雨》庞杂的职业系统、时间系统、社交系统、神祇系统等等，将这个世界填充得异常丰满，令这个游戏世界真实且符合逻辑。


《匕首雨》室内场景

整个游戏是从一个地下迷宫开始的，对于一个初涉《匕首雨》世界的玩家来说，想安全地走出这个迷宫并不是件容易的事。就在这个本该是教学关卡的地方，我经历了复杂的寻路（包括爬墙和寻找暗门），激烈的战斗（包括一只免疫普通武器的小恶魔），最终才勉强逃到地面上。照理说，这样的开局违反了游戏从易到难的普遍原则，恐怕这会让国内99%的玩家无法忍受。不过我还是忍过来了，面对广阔的地面长出一口气后，开始了漫长而又惊险的旅程。


《匕首雨》室外场景

《匕首雨》的世界很大，大到我去过的地方不足这片大陆的十分之一，面对这样的世界，我第一次感到身临其境。有时接到一个任务，要花半个月的时间赶往另一个城市，当再次回到起始地点交付任务时，我竟然会有一种回家的感觉。记得我在完成了坦列尔的主线任务后，意识到这个国家已经没有值得我留恋的地方，一刹那间竟然会有些舍不得。在经过漫长的旅途来到高岩地区后，这里风格迥异的风土人情让我恢复到初到坦列尔时的兴奋状态。不过之后日子里，我还是时常回到坦列尔看看，帮助邻居驱赶入侵的大老鼠，或者帮忙赶走闯进魔法师公会的不速之客。在不知不觉中，我已经融入到这个世界当中。

玩《匕首雨》最大的障碍是语言，这个游戏不仅是纯英语环境，而且使用了大量的专有名词、原创名称和古英语用法（大致相当于我们的文言文）。整个游戏我是抱着英汉词典玩过来的，对《匕首雨》的痴迷超过了对英文的抵触，整个游戏过程中查阅的词汇大概超过我学生时代的总和，我现在还会时常吹嘘这一壮举。

《匕首雨》中，离奇惊险的故事，突如其来的情节，无法用一两句话说清。它为我留下的印象难以磨灭，以至于直到《辐射2》之前，我都对传统RPG提不起兴趣来。作为一个本来就很挑剔的玩家，《匕首雨》把我的口味养得太高了，或者说，它出现得太早了。

按惯例，说完单机说网游。Greg休息片刻，继续自己的回忆。

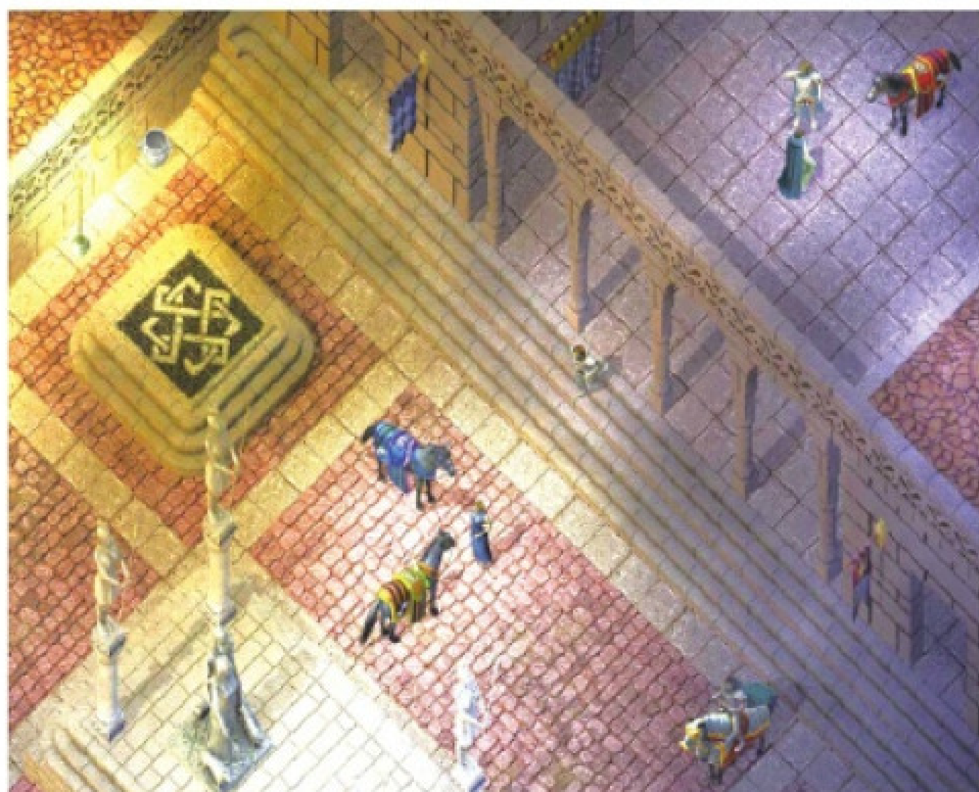
Greg UO不是游戏，是生活

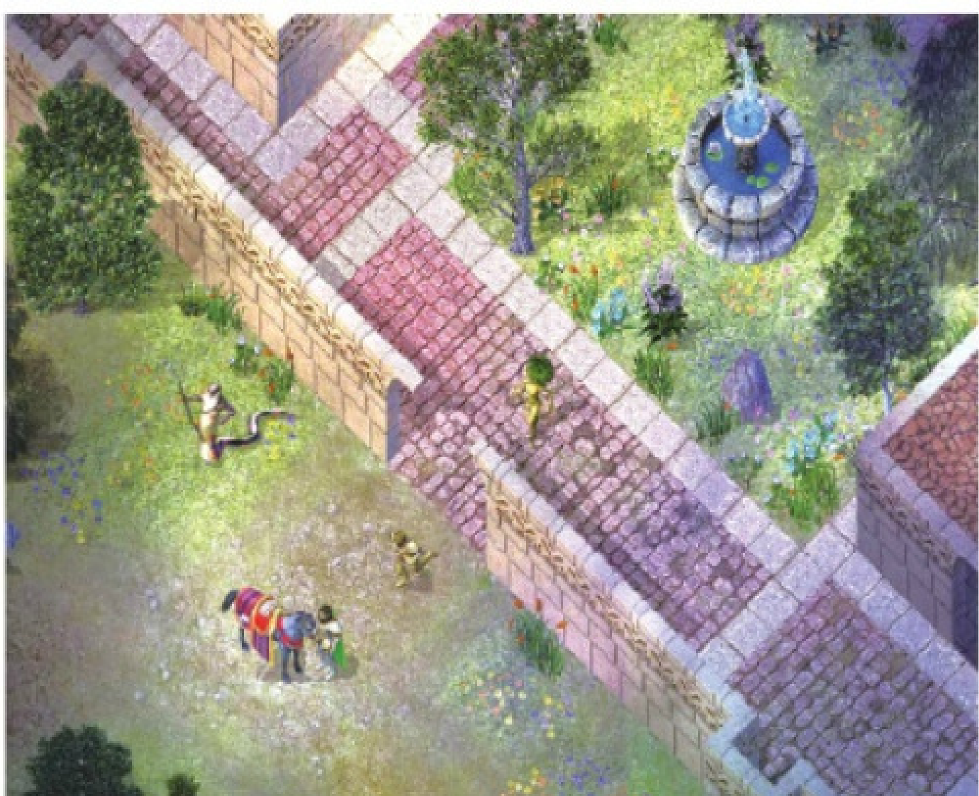
说完《匕首雨》，自然而然地就想到了UO（《网络创世纪》）。最早听说UO的消息，是源自一则国外的游戏新闻，说游戏中的一个小偷把本该是至高无上的不列颠王烧死了，这个故事在我们这些玩家当中广为流传。网络游戏是怎么回事？UO是什么？不列颠王是谁？我们几乎是怀着一种嫉妒在谈论这些问题的，因为就当时国内的网络环境而言，我们都怀疑自己这辈子还能不能玩上网络游戏。网络游戏是什么？那是一种坐在家里就能和世界各地的人一起玩的游戏，和你说话的是真人，和你战斗的是真人，和你做买卖的也是真人！这是一种怎样的乐趣啊！

单机游戏的一大瓶颈就是AI的设计，没有哪种AI敢自称是聪明的。网络游戏的出现彻底解决了AI的问题，既然做不出更聪明的NPC，为什么不让真人来扮演呢？于是，玩家开始了在网络游戏世界中的历练。现在国内游戏市场已经几乎被网络游戏完全占领了，不过细数最流行的网游，只能令人感到沮丧。它们不是完全服务于商家的利益追求，就是彻底把游戏内容推给玩家自己，有时你甚至只能看到玩家之间打









以上四图都是UO游戏画面，
风格独特，令人怀念

来打去，全然不知他们和这游戏有什么必然联系。

UO是培养了国内最早一批网游人才的游戏，在国外也是如此。它不是最早的网游（最早的好像是叫什么《地平线》），却是第一个成熟的、影响深远的网游作品。用今天的眼光来看，UO的图像、技术早已不值一提，但其游戏系统设定之合理和世界观设定的丰富，仍旧是目前国内绝大多数网游不具备的。UO秉承欧美游戏设计者一贯的平衡思路，对玩家的属性上限加以限制，力量、敏捷和智力值总和不能超过一个数值，至于3种属性如何偏重分配，则靠玩家自由发挥。有了属性值上限，游戏人物得以维持整体平衡；玩家自由调整属性分配比例，赋予角色独特的个性，UO用如此简单的方法就达到了游戏角色多样性和平衡性并存的效果，试问如今国内的网络游戏有几个能够做到？

我和我的朋友很幸运，在接触国内正式代理的网游之前，就认识了UO。当时国内有几个个人网站架设了UO的服务器，他们大多使用的是UO的一个OEM版本，内容比之官方正式版本欠缺不少，游戏管理人员也非专业人士。但尽管如此，这样的UO已经足以令我们倾倒。UO最初吸引我的当然是能够在游戏里和真正的人进行互动。第一次进入UO，我和一起玩的朋友对不列颠城的一草一木都感到好奇，看到大街上跃马扬鞭的老玩家吓得瑟瑟发抖。很快，我们由初学者变成了老玩家，尝试了游戏里能做的一切。包括利用Bug练功，挑动NPC杀人，偷走别人的家门钥匙，把下了毒的蛋糕放在大路中央……多年以后，我尝试了数不清的网络游戏，突然意识到UO是如此的与众不同。和现在大多数网游不同，UO没有硬性的职业限制，虽然游戏在创建人物时也提供了几种初始职业，但其实UO本身对所谓职业的划分不过是依照属性侧重和技能侧重的不同而定，而这些都可以在游戏里重现调整。简单一点说就是，UO里的角色只是一个人，你学什么他就是什么。这种设定实际上高度模拟了现实人生，我们每个人生下来都是人，通过不同的经历最终变得截然不同。UO不仅在人物设定上如此，整个游戏内容都高度依赖玩家自己的选择和劳动。一个弓箭手就不得不掌握木匠活，好为自己削足够的箭。如果你不小心把家门钥匙丢掉，那就无法进门。一切都如同现实一样合情合理，游戏只是提供一些最基础的技能和选项，人物的发展需要玩家自己的培养，这种培养绝不是现在网游里那样一味的打怪练功做任务，而是真正从现实出发塑造一个角色。我一直奇怪一个问题，为什么UO如此好的设计理念没有被后来的网络游戏继承下来。游戏的发展一般来说都是倾向于越来越真实和自由，但网游的发展似乎恰恰相反。现在的网络游戏有的只是系统、任务和目的，没有生活。

不止一次，我独自站在坦列尔的无名小镇的喷水池旁，看着月亮东升西落（也因此撞过鬼），或者坐在不列颠城的花园里对路过的玩家弹奏竖琴（也因此招来Guard攻击），去感受这些游戏世界的真实。每次关上电脑时，都会有一种恍如隔世的感觉。这都是很久以前的感受了，如今的游戏早已无法打动我。不知道这是游戏的退化还是我自己的退化。我不能不承认，自己如此夸赞《匕首雨》和UO是带有浓烈的个人感情的。然而，游戏的目的不就在于此吗？我们不需要冷静的分析，也不需要任何数据，如果说数据，现在的游戏随便哪款，拿出数据来都很好看，它们在技术上绝不是老游戏能够比拟的。但是，激情无法复制，你的数据不能打动我，你的游戏对我而言，什么也不是。

确实如此，自由度不论对单机还是对网游都至关重要。玩家不是提线木偶，不会喜欢被游戏“命令”着每一步每一步都干什么。即使按部就班的每步都做下来，你还能指望他做多少遍？不会有哪个游戏制作者希望，自己的游戏玩家最多只玩一遍就束之高阁吧？所以，正如蓝星所说，游戏给玩家的自由选择越多，玩家选择这款游戏的可能越大。以下，是蓝星关于单机、网游、自由度等等的一些胡言乱语……

蓝星 游戏给玩家的自由选择越多，玩家选择这款游戏的可能越大

记得大四那年，学校的机房里换了286，我就是那时起开始比较多的接触电脑游戏。虽然只是推箱子、俄罗斯方块这样的游戏，不过也确实觉得眼界大开。后来家里买了486的电脑，有当时让人嫉妒到死的16MB内存，比起现在动辄上G的内存，还真是让人感慨。

玩到《大航海时代 II》是一个非常偶然的机会，有这么一句话叫“大海是男子汉的梦想和归宿”，记不得是什么人说的了，那个让人热血



《大航海时代Ⅱ》游戏LOGO

沸腾的地理大发现时代和游戏本身都深深吸引着我。

游戏可以做得这么好玩，游戏可以做得这么精致，这就是我当时的想法，那是一种完全被震慑住而沉浸在其中的感觉。与当时的游戏制作水准比对，这是个完美的游戏，可以打100分（在我看来，《大航海时代Ⅱ》唯一的缺点就是不能自定义主人公），即使是现在看来也是里程碑似的作品。6个主人公可选，每人都有自己单独而有特色的剧情，部分主人公的剧情还有交叉互动。游戏画面精致、配乐优美，最重要的可玩度、自由度极高，这是我接触到的第一款“可以永久玩下去”的游戏，游戏中每个主人公有自己的主线剧情，还有声望（爵位）剧情，但即使你完成了所有主线，并把爵位升到最高，游戏仍然可以继续。极高的自由度，给了玩家各自发挥的可能，我的某位好友将此发挥到极致：他在游戏中只做三件事，赚钱买大船、买星级武器和装备、把船停在直布罗陀海峡，对所有过往船只大喊“不许动，打劫！”

这些年来，玩过的游戏成百上千，但真正能留下深刻印象的并不多，《大航海时代Ⅱ》就是我最初的震撼和感动。

在国内，我应该是最早接触到《大航海时代Online》的那批玩家之一，且不说先后参加了日服的各种测试，就是中文版也是最早的，当时光荣对游戏的中文版进行了极小范围的内测，参加者也就是七八个人而已。

不得不说，《大航海时代Online》是一款非常出色的游戏，有着数目非常巨大的粉丝团，这些玩家转战日服、台服、国服，在国服经历了那么严重的动荡后依旧不离不弃。但是我不能不说，这个《大航海时代Online》不是我心目中的《大航海时代Online》，每思及此，心中总有一丝隐痛和遗憾。

既要承认《大航海时代Online》是个好游戏，又要说明“隐痛”和“遗憾”，并不是一件简单的事情，就先回忆一下我的“航海历程”吧。

最初是在日服测试时，我是完全不懂日文，幸亏游戏中中文字不少，就这么连蒙带猜的“生”玩，后台挂着QQ，遇到实在搞不明白的，就用QQ截屏功能向某懂日文之好友咨询（我那朋友也是大航海迷，没帐号玩靠给我“在线”翻译过干瘾）。我玩的是冒险家，接到一个4星的任务，名字大概就是——大西洋中的岛屿，这是我的第一个4星的任务，所以心气很足一定要做，可是看不懂任务说明，就向好友求教。好友看了以后说就是让你找一个大西洋中间的群岛，从里斯本一直往西开就行了，不过距离很远。我就从里斯本出发，左开不到右开不到（那时级低船破），心里不免发急，就问好友是不是他没看对，“再往前开就轮不到哥伦布发现美洲了”，当时我是这么说的，好友又看了半天说没错呀，你再走走看看。我心里话，再往前走两三天，回程的给养就不太够了，于是找来世界地图，看大西洋中真有这么个群岛（亚述尔群岛，离欧洲大陆1600公里），信心就足了些。







《大航海时代Ⅱ》六个主角中的三个

终于在海平线上看到了陆地，我一得意就被海盗打上了，咬牙顶过几炮后逃脱掉，报告发现岛屿任务完成。算不上因祸得福吧，不过被海盗大炮炸死了几个水手后，给养问题解决了……当时我就想，这游戏国服开了一定要好好玩一下。

后来台服开始测试，比日服热闹不少，而且我玩日服的时候，基本上相当于玩单机，因为无法同别的玩家进行有效交流，现在就完全不一样了，大航海这个题材也确实方便做成网游。不过我越玩的深入，越觉得有不对路的地方。《大航海时代Online》里的阵营是以国家来分的，而且越往后玩国家势力对玩家的影响就越直接也越大。游戏中的商会，却允许不同国籍的玩家加入，而商会利益最终是无法同国家利益相抗衡的，这本身就是一个悖论，换句话说呢，就是我认为商会利益和国家利益不应是同等高度的，商会利益应该服从于国家利益。

这还不是什么严重的问题，就算游戏的设定是大商会最后取代国家，也可以自成体系。比较严重的问题在于对“海盗”的处理，游戏中是有“海盗”这个职业的，但“海盗职业”和“海盗行为”完全是两回事。在这个应该是探险、贸易、海战并重的游戏中，如果不能对海盗行为有比较完善的限制，势必会影响探险、贸易和海战的均衡性，最终的结果是全民皆盗，变成了一个海战游戏（听说现在国服开PVE服了，多少说明一些问题）。

我曾就是否该对海盗行为有严格的限制这个问题，同某好友争论不休。好友认为，既然游戏中有海盗职业，就不应对海盗行为做过多限制，况且在大航海那个历史时代，本来就是海盗横行，有不少海盗还是受到国家支持的。比如英国实际上就是靠海盗舰队打败了西班牙的无敌舰队，舰队的头子在英国享受国家英雄的荣誉。我承认朋友说的是实情，但是我反问：“那个英国舰队头子在英国是英雄，你有没有想过，如果他被西班牙人抓到了会怎么样？会被吊死在港口的旗杆上。事实上，被吊死的‘著名’海盗可不是一个两个。”朋友听了就沉默，因为他知道我说的同样无可辩驳。

抛开历史不谈，仅就游戏的设定而言，就是“靠做海盗快速积累财富这种行为要不要担风险”的问题。于是我又问好友：“你在游戏中做海盗，随便抢，但如果被某个国家的NPC舰队击败或者被非海盗玩家击败抓获，就给你级别降若干级没收多少财产的处罚，你还想不想做海盗？”我会这么问实际上一点都不奇怪，从最早的网游UO那时候开始，“红名”玩家就会受到很多限制，比如说进城被卫兵打，被非红名玩家杀掉装备甚至掉级别的处罚。好友听了我的话怔了一下，然后反问：“我这个海盗抢你这个不是海盗的，然后一刀喀嚓了你，你也级别降若干级减少多少财产，你觉得如何呢？”这就有些强词夺理了，我静心地想了想说：“那还是你亏，你能抢我就是因为你级别比我高，同样降5级的话，从100降到95和从60降到55可完全不是一个概念……”

争论并没有结果，因为谁也说不服谁。其实我要对海盗行为的限制很简单，就像《大航海时代Ⅱ》里一样，玩家对



《大航海时代 Online》宣传图片

每个国家都有一个贡献度，可正可负，你打劫某个国家的玩家或NPC，对该国的贡献度减少敌对值增加同时自身的罪恶值增加，敌对到一定程度，进入这个国家的港口就可能被NPC卫兵攻击，甚至根本不允许你进港，你的船只靠近港口一定的距离，就会被NPC港口守卫舰队攻击。如果攻击本国玩家或NPC，敌对值增加加倍。当罪恶值高的玩家被NPC击败或被其他玩家击败，则要承担相对比较多的损失，罪恶值越高损失越大。

“海盗问题”实际上只是影响了游戏本身的乐趣度，还有更严重的游戏构架方面的问题。“大航海时代”单机系列的精髓是什么？是自由度。由单机变网游，自由度应该更大，但事实并非如此。海域开放要靠事件和声望触发，不能想去哪里就去哪里。主线剧情所有职业都一样，按说剧情应该是玩战士系的打海盗，做商人的买特产品，当冒险家的去找发现物才是。在《大航海时代 II》里，每个主角都有不同的剧情及发展方向发展方式，凭什么到了Online，所有的玩家（同国籍的）不论职业都是一样的剧情。这些我都可以忍，还有不能忍的。《大航海时代Online》中有战士、冒险家、商人三大系基础职业，就好象其他网游中的战士、法师、牧师这样的，各职业的发展方向应该不同，所谓战士加力量、法师加魔法，大致就是这个意思。可在《大航海时代Online》中，不论什么职业，都必须把战斗技能练到相当的级别，否则主线不好过、买船受限制、被NPC海盗打的郁闷、被玩家海盗抢得吐血……于是玩家升级就有了固定的套路，先选什么职业，学什么技能，然后做什么任务转职，然后再学什么技能。要升什么技能等级，就去某处反复刷什么任务。看似自由度很大的游戏，却有一个无形的手在左右你的行动，虽不是强迫你必须这么做，但你不这么做就会发展缓慢就会落后，落后就会被海盗抢，被抢了就更落后……

不要说我发牢骚，这是我的血泪教训呀，那回是某次内测的最后阶段，合服还是国服忘了，我依旧是冒险家职业，我不愿意反复组队刷任务，也不愿意去海战提高战斗等级，只是开着船到处溜达，偶尔倒买倒卖一下赚点钱糊口。内测在第二天早上10点结束，当天晚上，有很多玩家在里斯本等大城市搞告别仪式，也就是弹奏乐器摆POSE合影之类的，气氛很不错，折腾到晚上9点钟人渐渐地散了。某位游戏中的好友问我接下来去干什么，我说我要开船去印度，他沉默了片刻，估计是在看我的级别和船只情况，然后说了句“你很勇敢……”，这话说的很委婉，意思就是凭你的级别也能到印度？我的战斗等级是0，主线任务中打海盗的任务是随便抓了一个路过的老大帮我做的……我也知道此去千难万险（突然想起了唐僧西天取经），不过明天就停服了，就冒一次险吧，要么到印度，要么沉在去印度的路上。

我买了若干停战协定和救生圈，然后又自己做了一些低级的食品备用，就正式启程。开始也还顺利，西欧和北非海域没碰上什么大麻烦，就是被“食人鲨”吃了几个水手。到了中非海域，NPC海盗多如牛毛，我一路上就只是一个“逃”字，到达卢安达时已是九死一生。在卢安达港补给整顿后继续前行，一出港就碰到了玩家海盗，那大船……一个打我五个没问题，现在是五个打一个……我动都没动就被炮弹砸沉了。当然了，我没多少损失，因为我已经没有多少东西可抢了。最后我还用我宽广的胸怀感动了他们一下，引导他们向善，估计对方郁闷的都要哭了。

过了好望角，情况有所好转，至少没有玩家海盗打劫了。到了东非才发现主线跑完以后，离可以去印度的声望还差那么一点点，这回郁闷的是我了，又往回转做任务，好算声望到了，于是横渡印度洋。海战声望低也有好处呀，至少被NPC海盗突袭的几率小很多。闲话不多说了，到达印度的卡里卡特时已经是半夜4点，我就快睡在键盘上了，不过还是强打精神，在广场上摆了个POSE留个影。登出游戏时，我怔怔地看着屏幕，心里默默念着——我的大航海时代结束了！这个广场POSE图我一直保留着，有一段时间还用它做了桌面，直到有一天硬盘无先兆挂掉为止。

《大航海时代Online》是款好游戏，如果你没有去玩，我建议你去尝试一下，玩过以后，不管你是否赞成我上文的观点，这无关紧要，因为每个人的《大航海时代Online》都是不同的。只是我觉得，“大航海”在从单机变网游的过程中，损伤了某些精华部分，已经不再是原来意义的神作，这才是我心中难以去除的隐痛和遗憾。

我的大航海时代结束了吗？自从玩过《大航海时代 II》以后，我对于该系列的后续产品以及一切和航海有关的游戏，保持着异乎寻常的关注，但是再也找不到当初的那份震撼和感动。如果说我现在还盼望着某些游戏能尽快推出的话，那么首选就是《大航海时代 V》，和我有同样期盼的玩家想来不会少吧。不过，这种期盼可能永远只是期盼而已，我们可能再也无法玩到单机版的《大航海时代 V》了。笔者有幸多次采访光荣公司，采访了包括创始人襟川阳一先生在内的光荣高层，在问及光荣是否会制作“大航海时代”后续单机作品时，光荣表示不再考虑制作单机的“大航海时代”，而是要尽力地将《大航海时代Online》做到完美，因为光荣认为《大航海时代Online》可以涵盖单机“大航海时代”能带给玩家的绝大多数乐趣，还能提供很多单机“大航海时代”所没有的新的乐趣。当然，我只是部分认同这个观点，不过世事难料，或许真的有一天，我能够玩到《大航海时代 V》，那时我一定会再一次扬帆出海，重新开始自己的大航海时代。


《大航海时代 Online》玩家选择国籍界面


《大航海时代 Online》玩家选择人物外型界面





我们为什么玩《仙剑Online》？

■策划 本刊编辑部

前言

“仙剑”是什么？她不仅仅是一个游戏，她是一个标杆，甚至是一个牌坊，是一个中文单机游戏的牌坊。在很多老玩家的眼里，她不仅标识着国产游戏的技术上限，同时也是自身价值观的上限。于是，当这样一个牌坊被拿来改造，甚至是拆毁重造的时候，非议就必将不可避免。

“仙剑之父”姚壮宪曾在为仙剑Online题的序中说道：“有人问，玩‘仙剑’单机的乐趣是剧情，玩‘仙剑Online’的乐趣是什么？我想，玩单机像是看电影，玩Online则像是演电影。虽然二者都有剧本，但是前者得完全按剧本进行，不按导演的指示是会被卡的。而后者导演就是玩家们，希望游戏上市后，和大家一起畅游这美丽的奇幻武侠世界，诠释着属于您自己的精采故事。”

问题在于这部影片中的每一个角色并不一定按照编剧的意图去演绎，更加没有导演来把舵，所以当单机游戏里所表达的少男少女那种爱情的青涩与朦胧将会因Online被真人演绎成赤裸的时候，当单机的诗情画意被一个充满语言暴力的嘈杂环境所替代的时候，非议又上升为谩骂。

但是，从另一个角度来说并不是每一个人都把仙剑看做心中的女神。至少在很多年轻人的心中，李逍遥并不是那个320×200的图片，而是大红大紫的胡歌。仙剑不是什么牌坊，他只是娱乐的彩虹。他们没有看到和听到过“仙剑”中的打油诗和悠扬的乐曲，同时也不屑于看到和听到。不同的人。从不同的视角，对于仙剑做出不同的评价和判断，这并不奇怪。本文也不打算对各种意见作出对错的判断，玩家在争论，因为玩家关注她，玩家爱她。

基本上，下文中我们讨论的问题是——我们该如何看待“仙剑”和《仙剑Online》，我们为什么玩《仙剑Online》，我们该怎么玩《仙剑Online》，我们请新老两名玩家对此发表看法，他们的看法有相当的代表性。当然，我们选登了他们的文章，也不代表我们认可他们的观点，至少不是认可他们全部的观点。接下来，我们将介绍一下《仙剑Online》CD-Key事件的前因后果，最后的附录，写的是“仙剑”单击，开发十于年来幕后的恩恩怨怨。

当经典成为记忆——我眼中的《仙剑Online》

文/老鸭

对电脑游戏情有独钟的人，都会记得中国最经典的电脑游戏《仙剑奇侠传》系列，这款问世于1995年的单机游戏，从发行的那天开始，历经13载的延续而经久不衰。说起仙剑游戏的经典，相信无人会去反驳。13年中，从“仙剑一”到“仙剑四”，感动了最少三个时代的人。70后的疯狂、80后的崇拜、90后的追忆，如此都让仙剑系列拥有了至高无上的光环。当网络游戏当道的如今，更多的人会去怀念仙剑，怀念那份单纯的游戏感动。也许是商机的再现、也许是平台的拓展，大宇终于将《仙剑奇侠传》转移到了网络平台，一时间，一个叫做《仙剑Online》的网络游戏，走进了大众的视线。这款仙剑家族的新成员，秉承了仙剑系列游戏的文化精髓，力求在网络游戏领域中，再次感动中国玩家！

当《仙剑Online》走来的时候，对于每一个仙剑玩家来说，都是对仙剑情节的一次较大冲击。网络游戏毕竟不同于单机游戏，我们不能拿二者做全面的比较，但当《仙剑Online》走进我们视线的时候，似乎各种评价也就随之而来。褒贬不一、各执己见，是对目前《仙剑Online》处境的最佳解释。也许，您会在接下来的文字中，找到与您相同的见解。

文化不是噱头

选择《仙剑Online》的玩家，或多或少都是想在网络中，体验不一样的“仙剑情”。但《仙剑Online》却没有让玩家实现这个梦想，或者说没有达到玩家的期望值。如是



说，这是一个双向的论点。第一，网络游戏不可能向单机游戏那样，去具体描述游戏自身所塑造的文化内容，因为它是互动的！互动创造出娱乐，这才是网络游戏最根本的目的；第二，玩家是不会去过多关注网络游戏文化，更多的网游玩家只是希望在网游中，得到一种互动方式的娱乐，也就是人与人之间的一种竞争、竞技、交流等全方位互动娱乐。至此，《仙剑Online》大打“仙剑文化牌”，未免有些文不对题；而那些整天嚷嚷着《仙剑Online》不具备“仙剑文化”的人，似乎也有些苛刻。毕竟要想在网络游戏中去完全表达出单机游戏的文化精髓，至少在如今来看，似乎还是不可能的事情！《仙剑Online》对游戏自身文化娱乐的错误定位、玩家过多用单机游戏去评价《仙剑Online》，是造成“《仙剑Online》与仙剑文化”脱轨这一观点的主要原因。

游戏已不再是单纯的娱乐

既然“仙剑”文化在《仙剑Online》中以荡然无存，那么作为单纯的网游而言，它所创造出的互动娱乐又能否吸引玩家的眼球呢？前段时间闹得沸沸扬扬的CDK风波，老鸭就不过多浪费口舌，一句话：公道自在人间。虽说游戏为免费游戏，但天下哪有不花钱的午餐！有人说《仙剑Online》就是搂钱的耙子，我很认同，又持否定态度。

作为免费游戏、道具收费的运营方式，其从根本上就已经将游戏人群划分出三六九等。面对目前呼声越来越高的“游戏公平性”来说，《仙剑Online》之所以出现“不公平性”，归根结底还是它的运营机制所造成的。一个扩充背包28元、御空符一次0.5元等，如此高消费的元宝道具，是普通玩家绝对不能接受、也是绝对无法承受的。但对于那些RMB消费玩家来说，花钱的目的也仅仅是为了买乐。一方人群是无法承受游戏的高消费，而另一群人则是花钱来寻找乐趣，久而久之，无法承受消费的玩家会选择离开，而那些花了较多RMB的玩家虽然还在继续，但面对游戏中越来越少的玩家群体，他们的乐趣又从何处找寻呢？因为网游是互动的娱乐，人气将决定一款游戏的一切！

当一切都向“钱”看齐的时候，我们这些普通人又将何从选择？看罢如今的网络游戏市场，那些高举“免费游戏”的产品，又有哪一个不是无尽的陷阱呢？只不过，《仙剑Online》被灌上“仙剑”这个名号以后，颇有些树大招风罢了。

《仙剑Online》的品质？

咱不扯那些纯理论上的东西了，来看看《仙剑Online》的游戏品质吧，如此高消费的游戏，是否货真价实呢？从视觉效果上来说，《仙剑Online》只能算作2006年的产品，说是唯美的3D图形效果，但真正走进游戏之后才发现，不过就是2D贴图、3D描述罢了，如果将《仙剑Online》作为3D游戏来看待，那我就真不知该如何去描述“虚幻3”引擎了。此外，游戏中的具体内容也或多或少存有瑕疵。例如目前玩家反映最为强烈的pal.exe.crash错误，其本质原因就是客户端与系统不兼容所导致的，直至如今也没有任何补丁来对此错误进行任何官方性的修复，只是单方面让玩家自我解决。我只想问一句话：产品自身质量的问题，怎能让消费者去承担！难不成因飞机质量问题而引发的空难，就应该将责任归纳到乘客不应该选择本次航班吗？

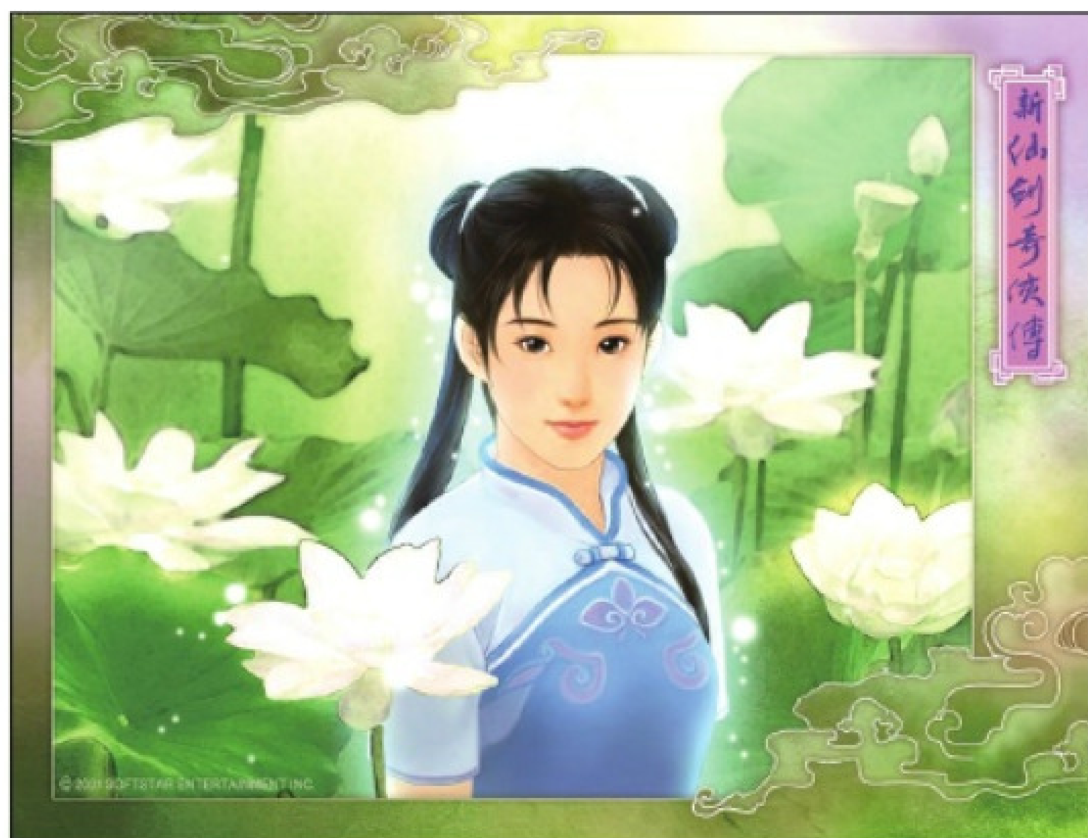
说起《仙剑Online》的不完善，在游戏具体内容中也比比皆是。例如鸡肋般的御灵系统、单一化的装备体系、过于枯燥的升级方式等等，都给《仙剑Online》蒙上了一层层阴影。如实的去评价《仙剑Online》的话，我只能说如此不成熟的产品，怎能在网游市场中打下一片天空！又怎能去续写单机仙剑所创造的辉煌？责任在谁？久游吗？老鸭认为——不！产品不成熟是大宇造成的，而久游这个倒霉的运营商，却是有苦说不出、打掉了牙只能往肚子里咽！

《仙剑Online》作为“仙剑奇侠传”在网络中的移植品，可以说辜负了广大玩家的期望，但如果刨除“仙剑”情节的话，仅仅用一款单纯的网络游戏角度去审视它的时候，《仙剑Online》似乎也就较为让人接受，毕竟如今的网游都是天下乌鸦一般黑。其实空闲的时候，耍耍《仙剑Online》也是不错的选择，网游嘛！都一个样子，除了外表被赋予深魔鬼怪之外，本质上又有什么区别呢？以往的“仙剑奇侠传”不会在网络中重放光彩，记忆也只能定格在单机游戏的领域。网络就是网络，何必要扯到单机呢？难道说，玩家们用正常的网络游戏标准去评价《仙剑Online》，就那么的艰难吗？还是说，非要逼迫《仙剑Online》换个名字，才能被大众所接受？

“仙剑”有什么了不起？

北京 狂奔のkkk

我今年18岁，出生于1991年，也就是“90后”，接触电脑游戏大概在2002年前后，第一次玩的仙剑游戏是2003年的“仙剑三”。由于年龄小，并不知道仙剑系列的来历，仅仅把它当作一个新游戏来玩。当时玩过的游戏也不多，“仙剑三”那3D的画面场景，性格各异的游戏人物和其中曲折的剧情故事，都给我留下了不错的印象。刚打通游戏之后，带着新奇感和参与感，我也作为一个仙剑玩家加入了和其他玩家的讨论。



可在讨论中却发现，老玩家们总把“仙剑三”和之前的仙剑作比较，并总是吹捧“仙剑一”。而新玩家的我就常因为没有玩过“仙剑一”而被嘲笑：“没玩过一代，就不算玩过仙剑”“没玩过一代，就没有资格讨论仙剑”这样的话让我很恼火，生得晚不是我的错啊。

带着好奇，也带着不服气，我决定找“仙剑一”来玩玩看。但是不找不知道，一找才发现一个游戏却有DOS版、95版、98柔情版、XP版等如此多的版本，这实在让我搞不清楚到底该玩哪个。后来终于在别人的帮助下，装上了一个能玩的版本，却前后只玩了10分钟就搁置了，因为那古老的画面和操作方式实在太让人提不起兴趣。

直到后来《仙剑奇侠传》被拍成了电视剧，胡歌和刘亦菲拉近了我和“仙剑”的距离。帅气搞笑的李逍遥和温柔多情的赵灵儿让我再次对“仙剑一”游戏有了兴趣，决定重新玩一次。忍受着不堪的画面，我终于用了1个月时间，打通了这个游戏，可留下的都是不满。

首先就是变态的迷宫，没有任何技术含量，又臭又长，多大的兴趣也都在无尽的迷宫中磨灭光了。游戏是用来玩的，一点畅快感和乐趣都没有，全靠迷宫拖时间的游戏，还有什么意思？

再来是大家津津乐道的剧情，原以为游戏原作可以解释一些我在电视剧中看不明白的情节，没想到玩了游戏更糊涂。一个弱男人纠缠于三个女人之间，他们之间感情常常来得没有道理不合逻辑。没有了电视中效果和表演的帮助，这些感情更显得单薄、虚假和刻意。真不明白，这样弱智的爱情故事，为什么会受到这么多人的追捧，还被感动得一塌糊涂。

我知道这样评价“仙剑一”，一定会被很多人骂，但这就是我的真实感受，说真话也有错么？的确，我的年龄小，比起老一代的游戏玩家来，见过和玩过的游戏都少很多，经历和经验也少很多。但也因为我年龄小，接受新事物和新思想的能力就比某些老一代的玩家要强。游戏是不停发展的，是要不断进步的，这一点谁也不能否认。

这么多年来，不管在什么地方，只要是关于中文RPG游戏的讨论，总会有人提到《仙剑奇侠传》，这似乎成为了你是不是游戏老手的标志之一。我尊重那些真正爱游戏玩游戏的人，也尊重他们真实的情感，在当初游戏贫乏的时代，“仙剑”可能确实带来不小的震撼。但毕竟那已经很多年前的事了，说了这么多年就不觉得有点腻味么？回味也该有个限度吧，也该给新一代玩家一点说话的机会吧。我更看不惯那些盲目跟风的人，看大家说什么就跟着说什么，没有自己的主见和立场，还总是咄咄逼人。

如今“仙剑”有了网游，这下又有了声讨和标榜的机会。对于某些老的单机玩家来说，网游本身就已经是垃圾了，加上又选用了他们最爱的仙剑题材，导致游戏还没出，就已经有人骂了起来：“把这么经典的单机游戏搞成没有内涵的网游，实在是糟蹋了仙剑”。也有一些不排斥网游的玩家，对游戏寄予厚望，仿佛凡是“仙剑”的东西都要是好东西——“这可是‘仙剑’啊，不能辜负我们这些仙剑迷，一定要做成网游第一啊。”



在我看来，这不就是在网游层出不穷时期出现的又一个新网游么？为什么沾上了“仙剑”两字，就要这么大惊小怪。不屑于玩网游的人，可以不玩。即使“仙剑”成了网游，那单机版也不会消失啊，大可以继续再玩上成千上百遍。对新游戏的期待，我可以理解，我也希望每个游戏都好玩，但不是因为他是“仙剑”就得好玩。

我很喜欢尝试新游戏，不管是单机还是网游，自然也玩了网游版“仙剑”。因为之前玩过“仙剑”单机游戏，也看过电视剧，能在游戏中看到一些熟悉的人物、地名和情节以不同的样子出现，还是挺有意思的。相比单机版而言，网游的自由度较大，不再限定于固定的剧情，我可以在“仙剑”的世界中写出自己的故事。更重要的是，网游有了真人与真人的交流，不再是只有那些电脑人物。

我经常在网游中和人交流，找人一起做任务一起聊天，除了交换游戏中的心得经验外，也能多交些朋友。我也喜欢在网游论坛发帖回帖，网游嘛，不就是人和人一起玩的游戏嘛。这次的“仙剑OL”因为有之前的游戏和电视剧做基础，话题也更多了些。但令人失望的是，话题不都是愉快的，更有些针对“90后”的骂声出现。论坛经常可以看到这样的标题——“仙剑OL不欢迎90后玩家”“90后的脑残们滚出仙剑OL”。说90后不能理解“仙剑”那深刻的感情和世界观，只知道刷屏谩骂和打情骂俏，让90后离开仙剑OL，还他们一个纯净的游戏。

真可笑，一个网络游戏还牵扯上了世界观。真可悲，一个人只能寄托于游戏中的感情。“仙剑”再好，也不过是个游戏而已，都是假的，是人编出来的。更何况这已经不是那个陈年“仙剑”了，而是一个新的网游。我们这些他们口中的“脑残”都分得清游戏与现实，为什么他们这些自以为高明的人却分不清呢？有那么多对感情和人生的领悟，为什么到头来还是只能孤单一人躲进游戏世界？

作为一个“90后”，我并不排斥“仙剑”，喜欢其中的一些设定和情节，也期待着“仙剑三”电视剧的播出。但我不也愿将“仙剑”神化，让它成为压人的名头。不就是一个游戏么，没什么了不起。

《仙剑Online》的CD-Key风波

北京 一弦

十三年前的那一声清响，不仅敲醒了一个仗剑江湖为红颜的少年，更奠定了“仙剑”系列，特别是“仙剑奇侠传一”在国内玩家心目中永恒的经典地位。作为经典的延续，《仙剑奇侠传Online》(以下简称《仙剑Online》)却经历了数次跳票。

早在2000年，就传出将在2001年暑假推出线上版，不过当时是采用路邦博的线上游戏引擎，开发后发现无法负荷大量玩家同时在线，于是重新制作，此为《仙剑Online》首度跳票。而重制的《仙剑Online》在2003年又传出将在年底推出，但游戏品质却与当时其他的线上游戏出现落差，因为《仙剑Online》是大宇重要的系列作品，为了避免破坏多年建立的口碑，还是又忍痛推翻作品，重新研发制作。

2009年1月9日，这个让无数仙剑迷们激动不已的日子，《仙剑Online》终于正式与广大玩家见面，进入开放性测试阶段，同时开始商业运营。然而，在短短一个月的时间里，这个令亿万大陆玩家魂牵梦萦，“一款已经脍炙人口、深入人心，一直高居大陆最受期待网游排行榜第一的作品，一款真正属于全球华人的传世经典网游”（官方原话），带给我们的却是无尽的争议与讨论，甚至由于CD-Key付费方式的调

整，运营商久游网一度遭到不少玩家的投诉，造成这些现象的原因到底是什么？

《仙剑Online》的画面差，技术落后，人物动作生硬

《仙剑Online》的画面粗糙，效果很差，这也是经常被提起的缺点，即使将所有效果调至最高，打开全屏反锯齿，《仙剑Online》的画面也只能说是差强人意的，在目前市面上的国产游戏中，只能算中等的水平，而且，3D技术所表现出的人物动作确实一般，特别是在剧情动画中，由于视角比较近，很明显能够看出人物动作不够流畅，细节处理较差，这一点不能不让人感到遗憾。

剧情略显单薄

剧情，一直是“仙剑”系列被人称为经典的重要原因。在《仙剑Online》里，MMO的游戏方式与单机RPG的主线剧情相结合，玩家角色与游戏人物命运交织，给人强烈的代入感；大宇这种扬长避短的做法是极其明智的。但是，目前有很多玩家提出，游戏主线剧情略显单薄，而且，剧情任务与角色等级相关，只有提升等级，剧情才会向前发展，这种设定使剧情不紧凑，连贯性较差。应该说明的是，《仙剑Online》这种MMO结合单机剧情的模式，之前几乎没有任何一款网游可以做到，大宇这次也是在尝试，我们能够理解，同时也希望设计者能够不断完善，找到一个平衡点，真正的让玩家融入仙剑的世界；另外，游戏设定角色满级为50级，而目前等级上限只开放到40级，大多数玩家还在30级左右，也就是说我们还有将近一半的剧情没有完成，后面的剧情是否丰富，恐怕只有在完全体验过后才能再下结论。

游戏中后期升级所需经验多，升级方式单调枯燥

先来看一个数字，目前游戏中，39到40级升级所需经验为1亿2000万，而这个等级每做一个任务得到的经验平均是20万到30万，各位可以大概算一下升级需要完成的任务数量。这样令人咋舌的数字，虽然延长了玩家的游戏时间，但也必然会降低部分玩家对游戏的热情；另外，后期升级的主要途径是不断完成内容相同的跑环任务，让玩家感到枯燥乏味。所以在我看来，大宇应该考虑增加游戏内容的多元性，保持玩家对游戏的新鲜感，这样才能真正的留住玩家。

价格昂贵的RMB道具

有人为《仙剑Online》的收费道具算过一笔帐，在游戏里传送一次5角，增加包袱每格5.6元，原地复活每次2元，强化装备几率提高/转移属性每次1.5~85元，死不掉装备48元，合成装备的材料一个2元，镶嵌宝石的工具2元，宝宝加血药一个2元，提升宝宝品质一次5~20元，宝宝特殊技能一个15~30元，修一件装备一次1角，城外打开一次仓库1角，写封信5分，特别是强化装备的玄石系统，强化武器的赤刚玉200元宝(合2元RMB)一个，4个赤刚玉合成1级宝石，4个1级宝石合成2级宝石，以此规律计算，1级宝石8元一个、2级宝石32元、3级的128元、4级512元、5级2048元、6级8192元、7级32768元、8级131072元、9级524288元、10级2097152元，如此恐怖的数字，恐怕也创下了单件道具的价格记录吧。在提倡理智消费的今天，这样昂贵的价格，势必使一些愿意为《仙剑Online》花钱的玩家，特别是一些学生望而却步，这种只顾短期利益的做法，让许多玩家对代理商久游感到强烈不满。

被投诉的代理商与CD-Key事件

开发性测试之前，久游宣布将采用CD-Key激活验证机制，用户必须凭有效的开放性测试CD-Key才能激活开放性测



试各游戏大区，CD-Key的价格分别是30元、48元、388元不等，然而开发性测试之后，由于人气低迷，久游开始陆续赠送免费的CD-Key，以吸引人气，但是，这让CD-Key玩家严重心理不平衡，极大的伤害了CD-Key玩家的感情，并集体到315消费电子投诉网（www.315ts.net）投诉，截至到1月16日16：00，关于此类问题的投诉已经超过100宗，下面是摘自315消费电子投诉网的事件回顾。

1月9日12点开放性测试，服务器显示全线飙红，但据在线玩家透露，游戏并没有出现预期的火爆，游戏里人丁稀零，呈现少有的萧条冷落。

1月10日，仙剑商城道具收费清单在网上爆光，里面的道具收费价格让人咋舌。传送一次0.5元，复活一次2元，包裹扩容五格28元，宠物化卵一次3元，技能一个30元，御灵升级一次有4元、5元、20元不等。有玩家第一天就在游戏里花费了600元人民币，据说，此男被称为仙剑最好骗的“现金男”。

1月10日，仙剑官网发表新闻公告，称《仙剑Online》开放性测试第一天，在线人数超过50万。此公告招来玩家更多质疑，有网友甚至提出其中可能有45万用户是在刷论坛发表自己的不满。

1月11日，仙剑官网醒目位置出现一个网络调查，一个是“暂时没有进入仙剑的理由”，另一个是“离开仙剑的理由”，此举被玩家解读为将取消CD-Key收费制度的前兆，并质疑运营商这种“先开放性测试再公测”试探玩家接受收费程度的做法。

1月11日中午，仙剑官网新闻公告里又一则消息让已经冲了CD-Key的玩家炸开了锅，所有CD-Key玩家都将获得另外五个亲友CD-Key，以便邀请更多的朋友加入仙剑。

1月13日中午11点，国内游戏媒体同时公布了又一爆炸新闻，《仙剑Online》限量发送2009个免费CD-Key，没有分段开抢，先到先得。网友只要一登录就可以领到，而且领到后，通过更换IP地址和久游帐号还可以再领。据说有网友已领到十七八个。让人哭笑不得的是，每个免费CD-Key里面还有五个亲友CD-Key。这一举措让之前花钱购买CD-Key的玩家严重的心理不平衡，愤怒也到了极点，忍无可忍的玩家开始寻求法律的支援，并向315消费电子投诉网提交了投诉，投诉帖子旋即引起了众多网友的关注，纷纷在评论处声援，现评论帖子已经达900多条。

1月14日，继续免费大酬宾发送CD-Key，数量888个。

1月15日，运营商继续挑战CD-Key玩家的容忍极限，再次免费发送了9116个号，同时宣传1月16日的公测，将会开放5个免CD-Key激活的新区。

1月16日，仙剑开始公测，开放多个免CD-Key激活大



区，原来的CD-Key激活的服务器转为VIP区。

而久游官方对此事的回应是：

从13日接到关于《仙剑Online》的投诉开始，315消费电子投诉网均第一时间反馈给久游投诉部处理。

1月15日，鉴于久游关于此类问题的投诉较多，且久游方面一直没有就此事作任何的回应，315消费电子投诉网工作人员致电久游投诉部，就此事进行沟通，督促他们尽快联系投诉人了解情况，并妥善处理此次集体投诉案件，以提高用户的满意度。

1月15日21点左右，久游针对此次投诉事件回复如下：

"感谢反馈《仙剑Online》游戏用户关于CD-Key方面的投诉信息。

我司非常重视用户的反馈，并在第一时间致电用户给予了相关说明和安抚。《仙剑Online》自开放性测试以来一直受到众多仙剑迷的支持与厚爱，因此游戏的公测将在'降低用户门槛，实现全民免费'的策略指导下，将《仙剑Online》的大门向所有仙剑迷敞开！而购买了CD-Key的用户都将成为我们的VIP用户，享有贵宾级的增值服务，未购买CD-Key的用户是无权享有的，所以，开放全免费的新区注册激活，在本质上不会影响购买CD-Key用户的利益。我们非常感谢广大用户对游戏的关注支持，也将继续一如既往的向用户提供最优质的服务。"

下面这个声音可以代表玩家对此的看法：

"在短短数数天的时间内，游戏突然改变运营模式，这是前所未有的也是久游蓄谋已久的欺骗行为。久游网作为一个公众网络运营商，如此的对消费者不负责任，这是在践踏消费者的合法权益。无数消费者在其官网商投诉的帖子全部遭到删除。这一行为是明显的故意隐瞒事情真相，有免费CD-Key，却故意不告知消费者，而误导玩家购买CD-Key的行为极其恶劣。不但对事情没有解释，而且还导致已经购买了其产品的玩家的所谓VIP区，在瞬间游戏的玩家减少，其免费区大行其道，网络游戏，这一词的解释是多人在线游戏，即Online，在的行为直接导致，VIP区已经是死区，没有玩家会进入的区。让许多购买者无法正常游戏，直接损害消费者利益。"

忠于"仙剑"的玩家们并不在乎这几十几百元钱，而是对运营商在收费方式上表现出来的缺乏诚信的不满，如果久游在一开始就声明采用免费和CD-Key两种方式，相信仍然会有很多玩家选择购买CD-Key来进行游戏，其实，任何一款商业运营的网络游戏，商家的根本目的都是为了从中获得利益，在正常的情况下，玩家是认可这一行为的，然而久游在运营《仙剑Online》时所表现出来的急功近利的态度，才是令无数热爱仙剑的玩家们感到齿冷的真正原因。

篇幅所限，我们只讨论这几个比较普遍的话题。针对《仙剑Online》，这些批评意见，是比较切合实际的，我们相信，在这些持批评意见的玩家中，确实有不少是仙剑系列的忠实拥趸，正是因为爱之深责之切，他们才提出这些意见，因为在现如今见多识广的中国玩家面前，目前的《仙剑Online》远远不能称之为经典，要把《仙剑Online》打造成为一个经典网游，大宇和久游依然任重道远，毕竟，经典这个词，不是开发商或者运营商拿来宣传的噱头，真正能够评价一个游戏是否经典的，只有那些热爱她、关心她的玩家。

结语

这段结语来自网上"烟雨づ翔宇"的《我们为什么玩仙剑》一文，引用它的原因，并不是它多么切合我们的意见，而是因为他在述说并不是在谩骂。

"在这里，我们可以开始回答开始时的问题，我们为什么玩仙剑。答案就在于，《仙剑Online》以其剧情、画面、音乐为我们提供了一个舞台，我们不是为了平庸的剧情、为了可朽的虚幻的装备而战，我们为了十年来触动着我们心灵的那份感动而战，我们正是在这样的基础上导演诠释着属于我们自己的精彩故事。

最后，我想说的是，《仙剑Online》还只是一棵小树苗，还没有结果，还不能让我们乘凉。但是难道我们能以这样的理由放弃吗？在此引用电影《闻香识女人》的一段话作为结束语：'他已经走到人生的十字路口，他选择了一条正确的道路，一条充满原则、导向个性的道路。让他继续他的旅程吧。相信我，不要摧毁它，保护它，拥抱它。'"

附录

单机"仙剑"，情仇十载

上海 西塞罗

《仙剑奇侠传》当然是国内销量最高，人气最大的系列，首作在国内更是被神化，"这个游戏要超过仙剑一了"，是很多玩家对单机RPG的最高评价。"仙剑"系列的制作人也是国内玩家口中的风云儿，姚仙就不说了，王世颖、张毅君等人也是玩家心目中显赫一时的制作人。

1995年的"仙剑"恰逢天时地利人和，在国内取得了巨大反响。90年代中期，电脑开始走入寻常百姓家，绝大多数学生都把电脑当做高档游戏机。1995年底前的游戏能被玩家记住的，除了"仙剑"，恐怕只有"枫之舞"。"仙剑"比起"枫之舞"，虽然系统要弱些，但是更加贴近玩家熟悉的民间传说和武侠世界。从"仙剑"的剧情中既有白蛇传、鬼妻报恩等民间传说的影子，也受了蜀山剑侠传这种新派武侠小说的影响。除了主干剧情，林月如、赵灵儿女主角不同性格的设置，以及剧情的铺垫，也都符合玩家心理，最后的悲剧性结尾，更是让当时的玩家目瞪口呆。

虽然现在对"仙剑"的褒奖都是集中在剧情上的，但是它在构图、画面、系统上的进步也不应小觑。除了国画色彩的配色，"仙剑"之前，采用45度视角的国产游戏，基本只有一部构图尚不成熟的八女神物语，"仙剑"却一鸣惊人，大比例的人物有着丰富的表情动作，将国产游戏带入一个新时代。"仙剑"系统深度不如枫之舞，但是很多点子让人叫好，比如飞龙探云手就让许多玩家乐此不疲。鞭等武器能群攻，模仿的是国外游戏，种蛊虽是浅尝辄止，但仍开了国产游戏的先河。游戏的战斗画面也独具魄力，虽然是摆设，但画面上的地形都能破坏。音乐很好的体现了中华风韵，还支持非常奢侈的外置Midi音源。战斗频率虽然不低，但是战斗后回复自动HP和MP也大大降低了游戏的难度。

就缺点而言，迷宫过于复杂，哪怕一条路也要扭个九曲十八弯，虽然对游戏本身影响不大，却埋下了续作遭批的伏笔。当时也有评论指出，"仙剑"精雕细琢，在许多方面有着开创性的意义，但是在游戏概念和叙事上仍然是传统的日

式RPG。但“仙剑”在当时缺少国产游戏的玩家群里引起了排山倒海般的反响，成了当时玩家的入门作。

“仙剑”影响如此之大，国内最大的“仙剑”论坛“仙剑联盟”初创时因为“灵派月派”玩家的尖锐对立，几经管理层弹压才安抚下去。吃了如此鲜美的鸡蛋，玩家们自然想见见下了这枚鸡蛋的母鸡。制作人姚仙和狂徒制作组顿时成了玩家瞩目的焦点，狂徒当时主要项目还是“大富翁”，“仙剑”当初压根就没准备做续作。

姚仙对新作也极为慎重，提案几经兴废。“仙剑二”的真正制作要等到几年之后。大宇的管理制度算不得成功，姚仙于2000年赶赴大陆成立北京软星，狂徒小组转由谢崇辉带领，他在“仙剑”中负责人物台词诗词以及地图的拼成工作。大富翁品牌由姚仙带至大陆，谢崇辉遂把目标放到“仙剑”的续集上。没想到姚仙在大陆也在筹备自己的“仙剑”。在早年两个“仙剑”的核心人物就对续集开发有所分歧，这次直接导致二人矛盾的大爆发。最后在高层的安排下谢崇辉的“仙剑”定为二代，姚仙的定为三代。也许是半路杀出的软星进度咄咄逼人，极大干扰了谢崇辉原定的开发进度，也可能是内部斗争仍没结束，最后他放弃了制作中的“仙剑二”，和几名狂徒同事一起选择了鱼死网破的方式离开大宇。谢崇辉的离开，无论对于“仙剑”还是对大宇，都是重大的损失。那种浑然天成的对话在以后的作品再也看不到了。另一方面，姚仙匆匆返回台湾和DOMO小组的成员一起收拾这个烂摊子，因为档期压迫，以及两位制作人理念差异，“仙剑二”做了重大修改，也由此成了一款虎头蛇尾的半成品，前后截水准相差很大，没有乾坤一掷，后期积累着大量金钱也无法使用，甚至还有按ESC就能退出Boss战的Bug。至于姚谢之争究竟如何，姚仙所说“他写的我不服气”，与其说是中肯评价倒不如说更像文人相轻之词，网上有一篇《狂徒传说》据说出自谢派中人手笔，但笔者找不到实际证据。

在软星方面，当时大宇声望如日中天，吸引了大批人才加入，还自制研发了Gamebox引擎。早在北软时期“仙剑三”就开始策划，制作则交给了新成立的上海软星。虽然在《软星七年》中当事人以忆苦思甜的方式回顾这段过去，但上海软星以北软做后盾，有着大量现成资源，比起许多只能租民用房艰难创业的大陆本土游戏公司，已经算得上个良好的开端。

和“仙剑二”隔了半年，“仙剑三”上市。“仙剑三”全3D化，画风与“格兰迪亚2”颇为接近。多年后主策王世颖在个人博客回顾说，当年PC平台3D日式RPG几乎没有，加上又是大宇第一个3DRPG，所以选择了“格兰迪亚2”作为模仿对象。除了画风，人物性格，战斗行动槽，对话树，也有格兰迪亚及樱大战等作的痕迹，但是格兰迪亚最引以为豪的战斗系统制作难度较高，所以仙三仍然采用两边对砍的传统形式。

仙三的系统虽然对熟悉日式RPG的人毫不新鲜，但是在广大游戏迷群体仍然引起了巨大反响，为仙迷加入了许多新鲜血液。对于“仙剑三”的指责，除了系统整合比起日本原作差强人意，以及迷宫的老大难问题，就是对话过于直白，失去了传统武侠的韵味。为此守旧仙迷又被新人贴上了“原教旨主义”的标签。虽然有这些缺点，但上软作为一个新生团队能完成这个作品，也足够名利双收，如果上软团队能静下心来消化吸收“仙剑三”的经验教训，未尝不能做出全面超越仙三的作品。

可是上软旋即又出现了波折，首先因为大宇集团的顽疾——工资低，二来上软的加班制度不合理，不少技术人员纷纷跳槽，据传也有主程序因为累病离开公司。“问情篇”测试末期主策和几个核心人员集体出走腾武，也让我们看到上软内部深重的矛盾。此事最后直到对簿公堂，因之前也报道过，这里不再多说。

“问情篇”是玩家口碑中最差的“仙剑”，笔者认为问情篇的失败的最重要原因还在于上软团队估计失误，内部矛盾尚在其次。“问情篇”算是把系列迷宫思路发挥到极致的作品，“仙剑”的迷宫虽然被制作人员标榜“硬派”，其实除了“仙剑二”，都大而无当，枯燥异常，玩家又主要是剧情向，深为所苦。问情篇以迷宫作为卖点，大型迷宫把剧情扯得支离破碎，少数谜题难度与整体脱节，与玩家的期望南辕北辙，反而把原来“仙剑”和“仙剑三”掩盖住的缺点来了个总爆发。本来“仙外”准备采用随机迷宫，但是因为程序员跳槽而未果，但随机迷宫主要是增加耐玩度，就算能在“仙外”实现对游戏目前的缺陷也于事无补。



自“仙剑三”后，大宇逐渐由盛转衰，在这个背景下，几经动荡的上软开始了“仙剑四”的制作。“仙剑四”上软重回传统武侠色彩，号称要“扛起了民族单机的重任”。制作群对前作玩家批评的台词迷宫等缺陷做了大量改进，获得了玩家的好评，在不少玩家心目中已经超越了“仙剑”。虽然上软保持了一支不错的写作队伍，但是技术和美术力量在常年流失下早已伤筋动骨。不过“仙剑四”最热闹的还不是游戏本身，而是事后掀起的风波。大宇加密过头，让玩家几乎无法正常游戏；为了利润不择手段，台湾版包装和赠品短斤缺两，一直到玩家连署要告上报纸和消协才做出回应。工长君在上软论坛对这些做了严厉的批评，并火速配合总公司出了补丁。而后工长君等以上级公司给与资金不足等为由又宣布离职，姚仙斡旋失败，上软关闭，在玩家群中引起极大地反响。玩家纷纷把矛头对准北软和大宇，一时间工长君成为了玩家心目中游戏界最悲情的英雄。虽然工长君离职一般被解读为是“仙剑四”发售后的决定，但是从之前制作手记中让玩家仔细体会的对话，以及从玩家“体会”出的内容来看，这场地震早有种子买下。孰是孰非的舆论战一直没有熄灭，直到去年暑假，网上还爆发了“张毅君姚壮宪谁是‘仙剑’之父”的论战，某些人甚至不惜造谣将当时尚未入职的工长君放入“仙剑”一的制作团队，充任重要成员。工长君本人则在博客表示“仙剑之母、仙剑继父、仙剑再造之父等颇具喜趣好玩之心，但对某些称号则坚决不承认”。目前舆论战暂时平息，暗流仍将涌动。

“仙剑”系列在我国玩家中具有崇高的地位，但是伴随着“仙剑”的成长，制作组的矛盾也一次比一次激烈。“仙剑”系列的制作者虽然为了游戏呕心沥血，但不可否认也出现了几个“动乱精英”，除去个人素质问题，大宇的管理也为他们提供了“作乱”的空间。现在工长君自组烛龙公司，新的仙侠类RPG正在锐意制作中。“仙剑五”的制作要等到北软的网游项目告一段落才能腾出人手。除了低调的谢崇辉，王世颖和张毅君目前都在网络活跃着，姚仙的动向也一直是万家瞩目的焦点。“仙剑五”重归姚仙之手，希望能够吸取教训，摆脱以往内讧的命运，一个脚印一个脚印，踏踏实实的往前走。

《诛仙》作者新作首次揭秘

如果你是一名读书爱好者，一定知道这2年红透了的《诛仙》，如果你是一名网游玩家，一定知道完美时空旗下当家花旦《诛仙》。没错，《诛仙》横跨图书、网游两界，开创了新锐小说改编网游先河，且这一新模式在网游市场愈演愈烈。那么，一手缔造《诛仙》世界的作者萧鼎对此又有何看法？他接下来会给书迷、游戏迷带来什么作品？且往下看。

■北京 Psychoo

2007年，完美时空宣布获得当红小说《诛仙》授权，推出了同名网络游戏，不管你叫它炒作还是聪明，由于原书读者的庞大数量，游戏版《诛仙》迅速聚集了可观人气，直到今天也是完美时空的"印钞机"之一。作为小说的原作者萧鼎在采访中表示："老实说，完美找我来谈的时候，我犹豫了很久，主要是考虑把小说改编成游戏是否正确，后来我想到，游戏和电影一样，都是《诛仙》除文字外的表达形式，便同意了这次授权。"

萧鼎新作首次揭秘

《诛仙》这一题材横跨小说、游戏两个领域，取得了极大的商业成功，已经功成名就的萧鼎，又是如何回过头来看待当年的创作过程呢？萧鼎说道："写作《诛仙》花去了我数年的时间，在这样漫长的写作过程中，其实真的有很多时候充满了挫折与痛苦，应该说我对待这部作品还是非常认真的，然而由于我个人的水平有限，仍然还是造成了许多遗憾，希望将来我可以有机会弥补。我对《诛仙》中描写人与人之间的感情倾注了最多的心血，我竭力想要描绘出书中各位主要角色们的真实情感，我认为，读者们是读懂了的，他们是明白的。我喜欢我笔下作品中的所有人物。"

我想喜欢《诛仙》这款游戏的玩家一定也会对小说作者的新作抱有好奇，于是记者便追问了这方面的相关资讯，其中不少内容还是首次曝光。萧鼎告诉记者："目前我写作的新书背景是一部西方中世纪幻想题材的小说，属于比较轻松带些幽默色彩的剑与魔法冒险小说，预计第一部字数在三十五万至四十万字之间，目前已经完成了70%。"

萧鼎同时透漏："在《诛仙》之后，我曾经构思并写作了至少三部作品，但直到最后才确定下来目前这一部作品。我知道很多朋友会对我这个决定有所疑问，事实上我也已经被知情的朋友询问过很多次了。其实原因很简单，因为在之前的几部半途而废的作品中，我发现自己似乎还沉醉在《诛仙》中有些迷惘的感觉，而我直到最近才想通，我其实仍然只是一个普通的作者而已，我应该以自己的本心写一部让自己快乐同时也让自己会看得入迷的书，换句简单的话来说，我得写我自己感兴趣的东西。在这之前，我有些太把自己当回事了。换个截然不同的题材对我而言是相当大的挑战，但却是我个人所喜欢并感到愉快的写作，所以我要这么写，原因是不是很简单？"





《诛仙》成功横跨图书和网游两大领域

如果有读者也有写一部小说的创作欲望，不妨听听萧鼎对于文学创作的态度，萧鼎认为："写小说，勤奋比天资更重要，在勤奋之后还要有坚持的毅力，我想只要是有过写作长篇小说经验的作者应该都会明白我的意思。至于说商业化的方面，老实说我真的一无所知，就我个人而言，我只是写好自己的作品，其它的都交给专业人士去操作，所以我没办法给出什么捷径或是可靠的方法，只能说认真地对待自己的作品，勤奋而有毅力，是成功不可或缺的品质吧。"萧鼎也告诉记者，平时喜欢阅读一些历史类的书籍资料。

网游钟情网络小说

细心的读者可以发现，前文中一直用的是"新锐小说"4个字，为什么不直接用"小说"2字呢，那是因为早在《诛仙》之前，就有过很多把知名小说改编成网游的先例，但是其结合度、开发度上，都和《诛仙》有所区别。

比如最早的《金庸群侠传Online》，看名字就知道是根据金庸先生的12部作品改编而来，还有网易的招牌作品《大话西游》，同样是借鉴了古典名著《西游记》，此外还有《封神榜》、《水浒Q传》等等，都是根据文学作品应运而生。

海外的网游作品同样也有不少是构筑在小说之上的。比如《指环王Online》，便是奇幻小说鼻祖《指环王》的延续，而前不久EA也宣布，将推出改编自现下最热门奇幻小说《时间之轮》的网络游戏《时间之轮Online》。

如果说以上游戏是根据古代、现代、近代的文学作品加以改编，那么从《诛仙》始，便开始了一轮对当代网络文学的改编热潮。CNNIC互联网发展研究部分析师刘鑫曾撰文表示："2004年，盛大公司收购了起点中文网，2008年又分别将红袖、晋江两家文学网站





《鬼吹灯online》与《鬼吹灯》书

纳入麾下合并成盛大文学，同年，尝到《诛仙》甜头的完美时空也推出了自家文学站点纵横。从盈利角度看，文学站带来的收入所占比例并不大，但文学对于网络游戏公司的战略意义非常深远。”刘鑫认为：“作为内容提供渠道，文学的质量以及丰富性直接影响着影视、动漫制作以及网络游戏等诸多细分行业的发展，尤其对于游戏的题材的供应尤甚。网络游戏已经进入成熟发展期，高速的发展也促使其瓶颈逐步产生，产品的题材就是瓶颈之一，此点对于MMORPG类型尤为突出。目前国内MMORPG类型仍然保持以‘打怪’、‘升级’的游戏方式为主，而未来要提升游戏质量，除了丰富使用模式以外，如何丰富游戏内涵也是需要着重思考的问题，而网络文学则可成为丰富游戏内涵的动力之一。”

刘鑫同时指出：“网络小说的用户以白领、在校大学生为主，而这一人群与网络游戏用户重要人群。客户的高度重合无疑减小了市场开发以及用户维护的风险。此外，成功的文学作品无疑会加大客户对于其游戏形式的使用欲望，事实上，这种欲望在游戏产品开发过程中就已经形成，而这种欲望也变相节约了营销成本。”

小说变网游是双赢

萧鼎告诉记者：“《诛仙》能够改编成网游对我来说，只是又一次的惊喜，在此之前我从来没有想过能够有这样的可能。就我个人而言，我觉得将小说作品改编成网络游戏是一个非常好的方法，对作者和网络游戏开发商都是一种双赢的良好模式。”

自从《诛仙》开创此先河后，便被越来越多的厂商采纳。《神墓OnLine》、《鬼吹灯Online》、《兽血沸腾》，一个个脱胎于小说的游戏作品接连跳出。对被经常诟病内容空洞乏味的国产网络游戏来说，依托于以内容取胜的小说，对其进行二次创造和游戏化，确实是一举两得。首先解决了网游根本——题材的问题，引进海外游戏经常会水土不服，市场的多变也让自行开发把脉艰难，而选择这些畅销的新锐小说，便能收获一个已经得到市场验证的题材，同时拥有了原为书迷的大量潜在玩家。接下来在游戏开发中更是有迹可寻，小说中出现的人物、场景、故事、宝物均可直接拿来引用，当然会有二次创作的难度，但却比无米之炊好上许多。





《神墓Online》曝光图与《神墓》书

这一模式的日渐盛行，让不少小说



几经周折，《指环王Online》终于又开始了测试……

作者在创作之初便考虑到是否会被买下改编网游，于是在现在的一些网文作品中，常常会看到游戏中帮派、等级等常见要素，对此萧鼎认为：“我觉得成书之前就考虑编成游戏似乎有些超前了，当然我也不敢说这么做是完全错误的，只是从我个人的角度看，还是觉得关注身为一个作者似乎应该关于作品本身的想法更多一些。对于想要成为网络作者的朋友，我也说不出更好的建议，只能说坚持自己的想法，勤能补拙，多多磨砺，一定会写出一部优秀的作品的。”

那么什么题材的小说会得到读者欢迎呢？按照严格的定义，《诛仙》并不能划在武侠范畴，而是更偏向仙侠类，萧鼎表示：“《诛仙》这部作品是我自己所感兴趣的题材，长久以来，我对中国悠久深厚的东方古典文化就非常感兴趣，也阅读了许多前人的作品，如今只不过是把自己心中所热爱的事物用文字表达出来了。对于仙侠类作品我觉得这种题材是根植于我国深厚的古典文化之上的，所以应该要更多的从古典文化中汲取养分，在前人的作品中继承优秀的元素并加入创造出新的东西，放眼将来，应该会有更优秀的作品出现的。”

是否会有更多大家喜欢的新锐小说改编成游戏，前提是出现更多优秀的新锐小说，对此萧鼎保持乐观态度，他告诉记者：“如今的网络文学比起当初我刚开始写作的时候兴盛繁荣了不知多少倍，对此我非常高兴，同时我也很看好这个产业日后的发展。我始终认为作者群体的不断繁荣壮大是一片充满希望的沃土，作者越多，出现优秀人才的概率就越大，同样的，出现优秀作品的可能性也越大。”

萧鼎最后也解释了为何首选选择在网上发表作品的原因，他说：“当年除了网络这个平台根本不会有第二条路可以让你的作品给更多的读者阅读”。

WoW中西玩家众生相

网络游戏作为一种"真人"生活其中的虚拟社会，绝对是一面可以折射出中西文化不同之处的镜子。以往由于各种原因，中西共盛的网游几乎绝迹，直到横贯中西的WoW出现，才算是真正与国际接轨。我们时常会在网上看到欧服、美服的玩家发表一些有关中西玩家的不同之处，读着颇为有趣，于是特约一位旅居澳大利亚的华人撰写此文。

■澳大利亚 西蒙

话说这《魔兽世界》自Blizzard发行以来，已度过接近4个半年头，在国内也运营了3年零8个月(2004.11 世界运营，2005.6中国运营)。由于笔者身居海外的缘故，对中西玩家不同之处的小见闻颇多，所以今次就向诸位读者描述下海外玩家与国人玩WoW时的诸种差异，博您一笑。

圣骑士！不是剩骑士……

先从游戏内的人物选择习惯来看，国外玩家喜欢PvE是多过于PvP的，所以他们大多喜玩联盟一方（初期联盟Raid稍占优势）。在职业选择上，将圣骑士作为首个职业的国外玩家非常多，也就是因为这点，Blizzard不得不多次在天赋、种族特性、地图和资源上加大部落的优势，以期待玩家转投阵营，同时降低圣骑士的各种技能和天赋来平衡职业人数。可惜事与愿违，在第一个资料片《燃烧的远征》来临之前，在海外服务器上，联盟仍旧以绝对优势将部落远远抛在身后。国内玩家则似乎更加中意PvP，无论是服务器数量还是阵营选择，呈现出的情况均跟海外



五骑士副本

成反比。我想这是在团队理念和英雄崇拜等文化层面的差异。笔者认为，欧美玩家多崇拜个人英雄，但是在现实情况中又极度重视团队合作，因此在游戏中便呈现出上文描述的情况：圣骑士作为一种英雄式的精神象征在海外玩家中可谓家喻户晓，因此圣骑士数量远超其它职业，又因为更喜欢团队作战，



因为一声狂吼闻名WoW的Leeeeroy Jenkins便是一名圣骑士！

所以PvE服务器和在PvE上具有一定优势的联盟则是他们的不二选择。而国内玩家或多或少都有些"大侠魂"，对"一夫当关万夫莫开"的憧憬无疑是远超国外玩家的，同时在WoW初期，对团队概念的暂缺和对圣骑士这种职业的陌生，导致大部分玩家对于强力种族和职业更加有爱（比如亡灵法师、亡灵盗贼），所以对部落一方和PvP情有独钟也就顺理成章。

规则才是硬道理

在游戏习惯上，国外玩家更看重任务和剧情所带来的快乐，当然国内也有不少玩家同样乐于此道，但两者比例却是相差极大的。我想这与国内外网游大环境所造成的意识形态有些关联。MMORPG在国外的发展是起于UO、盛于EQ的，这2款游戏均以自由度和任务繁多著称，所以经由它们培养出来的玩家，肯定对任务系统非常看重。国内的情况大家都比较熟悉，就不再赘言。笔者想说的是，其实两者没有谁高谁低，只要玩得开心，便已足够。实际上，Blizzard和九城对于游戏内行为的规则限定也是有所区别的。在海外服务器上，如果玩家过多在同一个地点杀同一种怪物，或是采用一种系统未被发现并且可能被认定为Bug的操作，很有可能被GM判定为恶意行为，进而警告甚至停用账号。而对于游戏内的Bug，国外玩家几乎都是发现后立刻汇报给GM和Blizzard的，并且尽量自觉地不去再度使用它们，Blizzard也会及时去修正这些错误，这种良性循环很大程度上保障了游戏的健康发展。可见，官方政策的不同，也是造成国内外玩家行为偏好不同的原因之一。所以没有必要去谴责国内玩家对于Bug的利用和隐瞒，很大程度上，是官方的硬性规则在起作用。

多劳多得，谁也不傻

论语里面有这么一句：不患寡而患不均，不患贫而患不安。其实这也是海外MMORPG中常见的DKP(Dragon Kill Points)制度的基础所在。有关装备问题，海外与国内秉持着近乎一致的理念：按劳分配。虽说DKP是由欧美玩家在EQ里所创，但被引入国内后，犹如狂风席卷一般迅速且坚定地在各个团队内部扎根和发展。不过在具体细节上，海外与国内对之不同的理解也非常有趣。比如在DKP管理上，国内的公会更偏向人制，而海外公会则相对更加硬性，既定规则要胜于人为的软性调控。据个例子，一个海外玩家加入一个公会之前或者公会邀请一个玩家加入之前，双方会尽可能地将各种规章制度理



DKP是Dragon Kill Points的缩写，意为杀龙点数



曾经流传甚广的一段音频，一位海外RL在指挥黑龙Raid时大喊：扣掉50DKP！

清和确认，若有模糊之事，必会再三询问，如果双方有不同期望之处，自然一拍两散。这种模式，非常类似现实里的职场招聘，我需你求，互惠互利。所以海外玩家显得非常现实，他们非常在意自己的付出是否有所回报，回报是不是符合自己的付出，相对应的，一旦敲定合约，也会严格履行。这种现实的游戏态度也就引出了很多带有“现实”色彩的游戏行为，例如用游戏币来雇佣高等级玩家来帮助打通副本。很多国内玩家一直认为国内才是“花钱带副本”的根源，事实上国内还在流行亲友团时，国外就已经盛行这样的付费服务了。然而对同样充满金钱味道的G团RAID行为，国外玩家则普遍持否定态度，这点是和国内迥然不同的。如之前所述，大多海

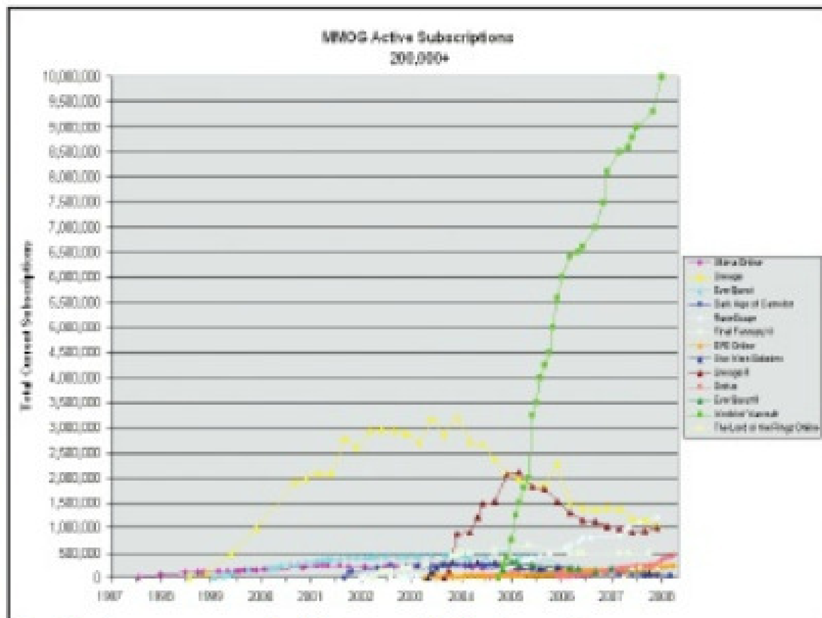


G团规则当真是“有板有眼”，绝不含糊

外玩家认为付出就应该有所回报，而在RAID中，无论是野团还是公会团，击杀Boss结束后，自己已经有所付出，自然应该有相应回报，如果还要再用游戏币来购买，则付出和回报不成正比，所以大部分海外玩家认为G团是不公平的。

没工作才玩游戏

在游戏之外，玩家分布也是一个非常有意思的对比。国内的核心玩家多以高校学生和年轻上班族为主，而海外的核心玩家则是以大量无业居家人士构成，辅以较少数量的高校学生和上班族。根据笔者在澳大利亚的生活经验，如果一个人没有工作超过两年，那么就可以申请救助基金，每周400~500澳元不等，而且享受很多其它的价格优惠，因此他们可以安心地玩WoW度日，而不用去费心思考自己会不会饿死，只需每月都去相关的政府救助单位做一做样子，代表自己正在认真的找工作便可以。“WoW效应”国内外情况差不多，都已经成为一种流行的社会现象。比如在各类影视作品中，经常会出现一些关于WoW的台词；而在公司中，与别人讨论WoW，绝对不会是一个巴掌拍不响的枯燥话题，“WoW效应”，不管在哪里，都已经不是一个单纯的“游戏”可以概括。



绿线为WoW玩家数量，黄线为《指环王Online》

有趣的是，在社会舆论方面，国内外再次走到一起，那就是均持“反沉迷”意见。笔者曾工作的一家软件公司里，曾经和同事得意忘形地谈论起WoW，结果被Boss发现，给我们的忠告便是尽量不要把精力放在虚无缥缈的游戏之上。而在2月初，澳大利亚更是颁布了一道法令：大部分网游产品因没有经过内容审核而被勒令停止销售，其中就包含WoW，如有店铺违反，需缴纳一千至一万澳元不等的罚单并且处以最高12个月的监禁。虽然表面上说是

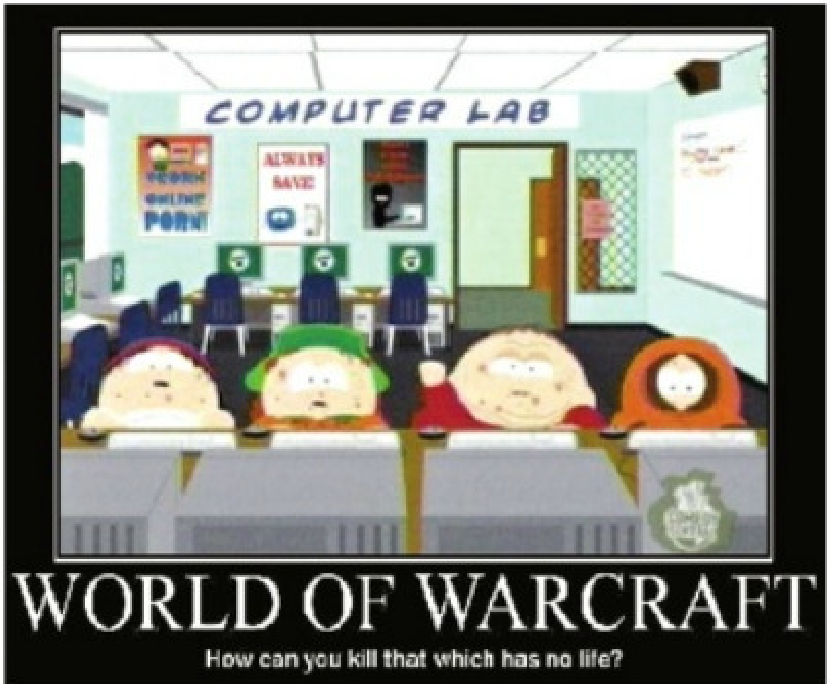


图为国外玩家恶搞游戏分级制度，其中一项图标为物理公式的说明是：这款游戏对你来说太难了，盒子都不要看，快走开！

“内容审核分级”导致，但是为何持续了多年的“网游分级制度”今天不再承认？而在此之前也没有任何政府条文预示要更改分级制度。现在将网游单独拿出来分级，但是又不出台相关分级方法，只是让各商家提报政府等待审批，审批所需时间最低月份为4个月，最长可达1年。可见，“反沉迷”一事，也不光是国内大张旗鼓，起码澳大利亚就玩得“狠”许多……

玩家都是“科学家”

除开文化和习惯上的不同，我们还可以发现一些国内外玩家在游戏态度上的差异。根据笔者观察，国外玩家在WoW插件方面的开发、探索游戏内数据公式的热情，确实比国内玩家来得深入和高涨。他们不但建立起ACE开发插件函数系统，更有很多用来管理和开发的插件平台，通过数百万次的试验，他们几乎将Blizzard在开发时可能采用的数学公式和模型给推理了出来，俨然是一批“计算机学家”……这在国内简直难以置信。不过随着对游戏了解日渐深入，现在很多新公式和插件也都开始由国内玩家亲自操刀推断和制作，这对国



著名的南方公园不止一次拿WoW开涮……

内普通玩家来说是个巨大福音，可以免除汉化、使用习惯不同等各种问题，同时也是消弭世界玩家与国内玩家隔膜的一个绝妙途径。在职业平衡性上，海外玩家之前多计较于本职业的失衡和PK上的利弊，现在却慢慢开始从大局着眼，提出很多有效建议，配合Blizzard一起平衡游戏世界。当然，这也要得力于Blizzard对玩家意见的重视。在海外，不少其它游戏类型的核心玩家对WoW是不屑一顾的，笔者的一位朋友在玩耍Quake3网页版时，由于技术不佳，在交流中又说了些WoW术语，因此被认定为是WoW玩家而引来嘲笑……

通过以上种种，足以小窥海外玩家在对待WoW这个游戏时与我们中华子民的不同，鉴于篇幅有限，笔者只能简略概述，诸位看官读过之后如能哈哈一笑，便是心愿所得。

对选美说“No”

爱美之心人皆有之，于是便产生了一种叫做“选美”的东西。既然是全世界盛行的活动，自然也会渗透到网络游戏中。90%的网络游戏主页，都会有个“玩家照片”栏目，里面一定可以看到不少漂亮的女孩子。不仅如此，厂商也常会举办一些类似“美女”代言、“游戏选美”等和“美”字沾边的活动，似乎都想给玩家传递“哇，玩这个游戏的都是美女哟”的概念。与玩家加强沟通是好事，不过这种方式真的会得到玩家认可吗？

■北京 Doodlee

根据17173联合艾瑞咨询推出的《2008中国网络游戏产业用户调研报告》中显示，“选美”是网游玩家最不感兴趣的活动。

报告指出：玩家比较倾向于利益直接获取，即不需要通过一些额外的途径即可获利的活动，如双倍经验、游戏寻宝和PK等，反之，征文、视频制作和选美等活动由于参加门槛高，程序繁琐复杂，因此玩家的参与度不很高。其中最为受欢迎的是“双倍经验”活动，支持度达到41.9%，其次是网络寻宝类活动，达到34.9%。而被厂商寄予厚望的选美活动，是最不受玩家欢迎的一项，支持度仅占8.9%。



根据调查显示，选美活动受欢迎程度很低

为什么要“选美”？

马克思曾经说过：“人类总是追寻美好的东西。”美女当然也是其中之一，不过仅仅是“之一”，而不是全部。现在铺天盖地的美女海报、美女代言、美女活动，好像不是网游企业，而更像是“婚介所”了……

这种态势究竟如何形成的呢？我们先来回顾一下网游“选美史”。

除去一些小型的选美活动，最早给玩家留下深刻印象的“选美秀”应该是2003年10月的中国第一届“游戏MM风采秀”，在此次活动中，共有9款网游


“婚介所”里真的有对象吗？

中的玩家参加角逐，最终是来自重庆的《千年》玩家脱颖而出，折下桂冠。这次历时三个多月的美女选秀，在当时闹得沸沸扬扬，2003年国内的网游市场还不如现今这般“热血沸腾”，如此大范围的活动当属首次。

2003年可以说是国内网游市场的爆发初期，游戏公司从屈指可数激增至上百家，竞争也就变得异常激烈，限于当时游戏的数量和类型，以及玩家视野的开阔程度，产品本身的较量还没有今天这般“一锤定音”，为了能够开拓网游疆土，吸引更多受众进入游戏，线上、线下的活动便不约而同成为几乎所有厂商的着力点，“美女代言”疯狂地开始了。



“游戏MM风采秀”当年给玩家留下深刻印象

周迅签约《金庸群侠Online》、“目标软件”聘来美女主持沈星作为《天骄II》的代言人、刘亦菲摇身变为《完美世界》代言、范晓萱代言《天堂》、《封神榜》联姻美女作家彭久洋、《魔兽世界》则祭出了“SHE”大旗。

截止2005年，国内网游市场已经是百花齐放，尽管时常出现负面消息，但谁也无法阻止网络游戏的前进脚步，一路攀升的财报更是让老板们在“选美”、“代言”上大撒钞票，真是有点“不选美、毋宁死”的架势。


不知道玩家心中的“侠女”是何样子？

随着90后玩家越来越多，选美活动也变得越来越年轻化和个性化，比如来自打着“第一款囧网游”旗号的《圈圈大冒险》推出的“最口奈囧宝贝评选活动”，其主要参赛群就是大量90后的女孩子。《唯舞独尊Online》则更进一步，结合游戏特点推出了“街头艺人”功能，在游戏中植入“美女主播”概念，玩家可以通过点播的形式在线观看这些美女主播一秀真人舞姿，超过试看时间1分钟后，就需要按照舞者自行定下的金额缴费。



参赛的“囧宝贝”大多为90后年轻玩家

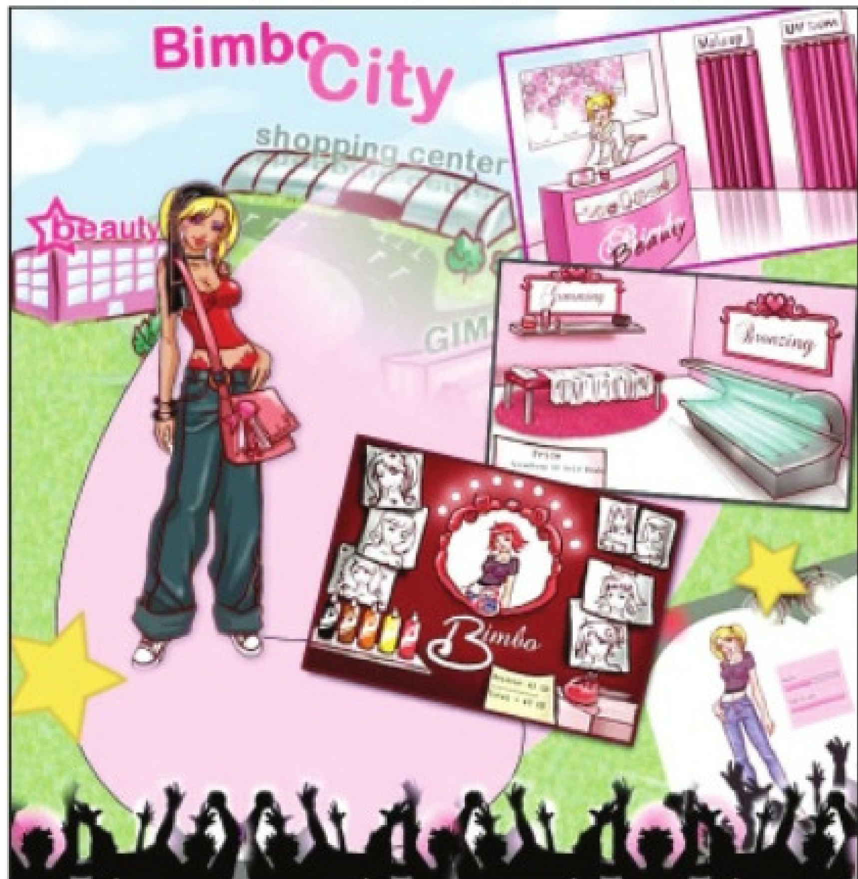

能分清到底是游戏还是视频聊天吗？

从简单的选秀，到社区化的“点播”，和“美”字沾边的活动就从未停歇。为何厂商对这类活动如此钟爱呢？笔者认为主要有3个原因：一是就算到现在，美女对吸引玩家眼球还是能起到一些积极作用；二是选美活动相比在游戏中植入活动，操作起来更加简单；三是活动创意乏善可陈。


游戏里的人物选美同样层出不穷

玩家对选美有抵触心理

笔者经常在各种游戏论坛上看到诸如“不要搞代言，这是对这款游戏的侮辱”这样的发言，且多集中在非休闲的MMORPG中，这也从侧面证明了文章开头引用的玩家调查数据：支持选美活动的玩家只占8.9%。按照常理来看，以男性居多的玩家群体，似乎对此不应抱有排斥态度，究其原因，一是国内网游市场的兴盛，今日不同往昔，游戏的数量、种类、推出的速度、玩家获得资讯的速度，都在突飞猛进，玩家的视野自然也就变得开阔许多，从原先的“有什么玩什么”变成了现在的“不知道玩什么”，如果仅仅想凭借一次选美活动来拉动人气、吸引玩家，实在是希望渺茫；二是网游市场的不正规，越来越多的“作坊式”游戏打着美女



当然，给“Bimbo小姐”买的衣服是需要英镑的

的旗号吸引玩家，玩要之后却发现游戏实在非常无趣，更有甚者直接就是“木马”的圈套，久而久之，这种“美女”的泛滥让玩家产生了疲惫心理，不由自主地就会有一种“如果强调选美，那游戏肯定不好玩”的潜在意识；三是厂商对玩家不够了解，比如一款武侠游戏，关注它的玩家必然是武侠拥趸，推出一个毫不沾边的时尚美女活动，玩家又怎会买账呢？

在和一位朋友交流这个问题的时候，他对笔者说：“现在这些选美或者玩家照片，都是厂商自己假造的吧，哪有那么多漂亮女孩玩游戏呢？”笔者认为他可以代表现在相当大一部分玩家的心理。

我们可以看一个海外的例子，在英国有一个名为“Bimbo小姐”的游戏网站，这款游戏的主旨就是让玩家在虚拟世界里打造一个“理想中的美女”，玩家可以为她购买服饰、玩具，甚至还有减肥药和美容手术，打造身材完美的虚拟角色“Bimbo小姐”参加选美。这个网站在英国开张短短一个月内就吸引了20万玩家，其中主要是9岁至16岁的少女。尽管英国有关机构认为这个游戏会让玩家错误地认为“随意改变体重和外形可以为公众接受”，但这个案例却证明了“选美”这种活动的特点，作为一种独立事件，它拥有固定的观众群和参加者，依附于游戏的“选美”始终有些变了味道。



给“美女”玩家大开方便之门是聪明的营销，但似乎还有点别的什么

大家熟悉的巨人网络，也在前阵传言要举办一次“网络美女比赛”，巨人之前就在游戏中玩过一次“美女认证”，可以说对“美女”这种事颇有心得，但如果不是因为买下51.com，拥有了大量游戏外用户，想必也不会如此大张旗鼓地做一场真正“选美”。

可见，玩家排斥的不是“选美”本身，而是以此为噱头的商业炒作，大家是来玩游戏的，而不是被“忽悠”的。“选美”永远只是一个锦上添花的彩头，而不是主导玩家选择的风向标。

如何做好线上活动

既然玩家对“选美”说了“No”，对什么说了“Yes”呢，根据报告显示，最受欢迎的是“双倍经验”活动，实际上也就是对游戏中人物有实质意义的活动，针对此点，一位线上活动的负责人表示：“线上活动和线下活动需要搭配好才能产生良好的效果。一个好的线上活动能够增强用户与产品的粘着度。表


“枪炮与玫瑰”能否抵挡外挂的侵袭？


韩国的《Debut》主打女性玩家，言外之意就是这里很多女孩子……

现的形式可以是多种多样的，但归根结底都是增强现有用户的凝聚力，吸引潜在用户的关注度。根据我的经验，限时冲级、派送红包、团队比拼、节日的特殊任务是玩家喜闻乐见的。”

该负责人还表示：“根据时间、季节、节日等，应景的线上活动可以说是必备的，但并不可以是一成不变的。不能说，我今年圣诞节搞这个活动，明年圣诞节还是类似的活动。前提是必须得和现有的产品内容达成互动，形式也得推陈出新。但是个别传统节日最好是根据当时的用户主流思潮来变革相应的活动形式。”

不过活动好不好，最终还是要靠玩家来判断，该负责人做了一个形象的比喻，他说：“游戏活动里，策划像大脑，GM像手足，玩家则是眼睛和耳朵。透过眼睛和耳朵我们可以看到和听到那些大脑想出来的、手足做出来的东西是否受欢迎。”

他同时坦承：“理想状态是，用户登陆网页形式直接递交反馈，组织GM定期定时以点对点的形式回访，匿名式无须ID的公众网络信息渠道，手机或各种变携式通信工具的信息渠道。通过以上方式，厂商才能准确把握好玩家需求，不过事实上很难做到。”

让身体“动”起来

你穿好衣服，吃完早饭，走出家门，和邻居打招呼，进行一天的工作和学习，一切的一切，都需要做出动作，可以说，我们每时每刻，就算是睡觉，都和动作密不可分。在游戏领域也是一样，短暂的“图片配文字”形式过去后，大部分电子游戏都“动”了起来。当然，我们下面要讨论的游戏“动作”，不是指简单的行走或者对话，而是进一步模拟现实、改变游戏表现形式、改变操作方法的手段和方式。

■天津 GOGO

经常玩角色扮演类游戏的诸位肯定对下面的场景相当熟悉：当你在幽暗的古堡中摸索前进的时候踩到了机关，一排箭矢向你飞来；当法师完成了吟唱，伤害巨大的火球眼看就要轰中你的脑袋；成群结队的敌人不断冲击着防线，而你所有的一切只是手中那把武器，难道这些时候就把自己的命运交给电脑，交给那些伤害公式，防御类型了么？不！你可以举起盾牌挡开那些飞矢，以一个翻滚闪过火球的同时逼近法师，跳入敌阵一骑当千。这，就是动作类游戏的魅力所在。

网络游戏同样需要“动作性”

动作（ACT）类游戏强调玩家的反应能力和手眼配合，说通俗一点，就是要有一定的操作能力。因此游戏时的代入感远比普通RPG强。游戏设计者们也注意到了这一点，将角色扮演类游戏的成长感与动作类游戏的临场感结合在一起，一种新的游戏类型——动作角色扮演类游戏也就应运而生了。我们所熟识的《暗黑破坏神》、《魔法门》系列都是优秀的ARPG代表。融合了动作概念的角色扮演游戏带给了玩家们更广阔的游乐空间，同样的游戏内容，却会因为玩家不同的操作手法，提供不一样的游戏体验。游戏过程中的这些动作环节往往成为了衡量玩家水平的关键因素。





《地下城与勇士》可以说是彻底的动作格斗网游

那么对于以“越宅越强大”为主的网络游戏，动作性是否就无法发挥其作用呢？

答案是否定的。

网络游戏的大众性使得玩家之间难以区分彼此，而动作性的存在正是玩家个性的体现。在同等的条件下做到他人无法完成的事情，要和其他人有所不同，这正是网络游戏玩家所期望的。而辨别身份的第一要素：游戏中的装备会因为游戏时间的推移而变得“路人化”，但是由游戏中的动作环节导致的操作习惯和行为方式，则成为了最好的身份象征。

抛开你一拳我一脚的回合制网游，其他的网络游戏或多或少都蕴含了动作成分在里面。

就拿《天堂2》来说，摆脱怪物的追击，寻找合适的行进路线，这些都是动作性的体现，更不用说PK时候远程职业的Hit&Run了。虽然动作因素在《天堂2》中无法对战局起到决定性的作用，但是其让玩家明白了对手并不是活靶子，战斗也绝非你拍一我拍二那么简单的过程。

还有2D的《仙境传说》，别看它是Q版的，而且一鼠走天下，在动作性方面却不逊于其他游戏。操作自己的角色在怪物的行进路线上



玩过《龙与地下城Online》的同学一定对MT堵门还有印象



《怪物猎人Online》凭借着PSP的成功迅速积累了人气

释放火墙，利用地形攻击怪物，使用陷阱技能并引诱怪物进入，这些都是动作游戏才有的要素，在游戏中却发挥得淋漓尽致。正可谓麻雀虽小五脏俱全。

而如今最火的《魔兽世界》更是在动作性方面下足了功夫。虽然无法主动回避受到的伤害，但是玩家可以通过跑位，寻找掩体来回避一些范围攻击以及中断对方的施法，Boss战时的各种跑位，竞技场中掩体的使用就是其最好的体现。虽然大多数的“魔兽”玩家对于操作的概念还只停留在没血的时候能加上血，能及时控制住怪物之类的基础上，但仍然能体现出玩家对操作，也就是对动作性的关注度，提高到了和角色的成长（等级的提升，装备的更新）同等的程度。更改键位设置、编写宏都是为了能改进自己操作所做的努力。还有一些玩家更是完成了诸如法师一次干掉50个精英，死亡骑士Solo了Raid Boss之类的事情。这一

切都是因为游戏所拥有的动作性因素才能够完成的。

"动作"卖点越来越多

除开这些传统的网络游戏，近年来，以动作为卖点的网络游戏也越来越多的进



"梦幻之星Online"绝对是日系ACT网游中的大牌



其实也有不少人就是喜欢"三国无双"这种"割草"游戏

入了中国大陆市场。其中最有名的代表就是被誉为是韩国的国民级网游《地下城与勇士》了。正如其名称所表述的，这款游戏直接以格斗游戏的操作与战斗方式作为卖点，可以通过一定的按键组合（格斗游戏中常说的搓招）来释放技能，并可通过不同技能的组合来进行连击，有着爽快的打击感。决斗场"天枰系统"的存在更是让玩家们能在相对平等的条件下一较高下。可以说，该作作为2D网游，完美的将横版动作游戏的节奏感融入其中，圆了不少动作游戏爱好者的网游梦。

不光在2D的世界中，在现在占据大半江山的3DMMORPG中，纯动作类也在逐渐发展。《梦幻之星Online》系列在多个平台上的运营正说明了其成功之处。"梦幻"中，自动锁定功能使得对3D世界还不适应的新手，也能很快地熟悉游戏操作。简洁的游戏界面，只用2～3个键便能完成游戏的绝大多数操作，对于动辄就需要2～3排快捷栏的传统MMORPG来说，这是个巨大的改进。而Boss战时的部位破坏（持续攻击Boss的某一部位使其功能失灵）和技能回避，也让玩家充分体会到了动作性的重要。

过度强调"动作"是大忌

动作性因素的存在，使得网络游戏的角色拥有更高的可塑性，并且一定程度上，在玩家与玩家的对抗中，缩小了装备所带来的客观差距，对游戏的平衡性也有帮助。但是网络游戏毕竟不是单机游戏，玩家与玩家之间的协作、对抗才是网络这个载体所必须提供的服务内容。维持住用户群才是网络游戏的生存之道，因为游戏中的动作性内容过多而导致失去玩家联动的必要，或是极大提高游戏门槛，都是网络游戏之大忌。

《三国无双Online》是在家用机上热卖的《三国无双》的网络版，其强调的就是爽快的打击感以及一骑当千的魄力，俗称"割草"游戏。大部分的游戏内容只需要玩家一人冲进敌阵，无双乱舞就完成了。正是因为太过强调这些，网络游戏最重要的人与人之间的联动却显得相当薄弱，就好像仅仅是给单机的动作游戏提供了一个网络平台而已。

《怪物猎人Online》同样也是家用机上好评如潮的《怪物猎人》系列的网络版。与《三国无双》不同的是，其重点是真实的狩猎环境。天气、场景、使用的武器、携带的道具都将成为狩猎成功与否的重要条件，扮演一个猎人，就是这个游戏的卖点。但是过于反应真实的操作内容，却使得其上手难度较高，这一点在遭遇大型猛兽时尤为明显，昨天的猎人变成了今天的猎物……并且这种局面并不会因为装备的更新而获得改善，很容易造成玩家的流失。

除此以外，现在的动作类网络游戏还有一大弱点，就是其无法像《魔兽世界》《天堂2》那样有着广阔的野外世界。动作类网络游戏往往是利用类似"任务指导"的系统，将玩家单人或者小团队（4～8人）引入一个副本来展开游戏内容，玩家无法体验到野外世界的人为突发性事件，陌生玩

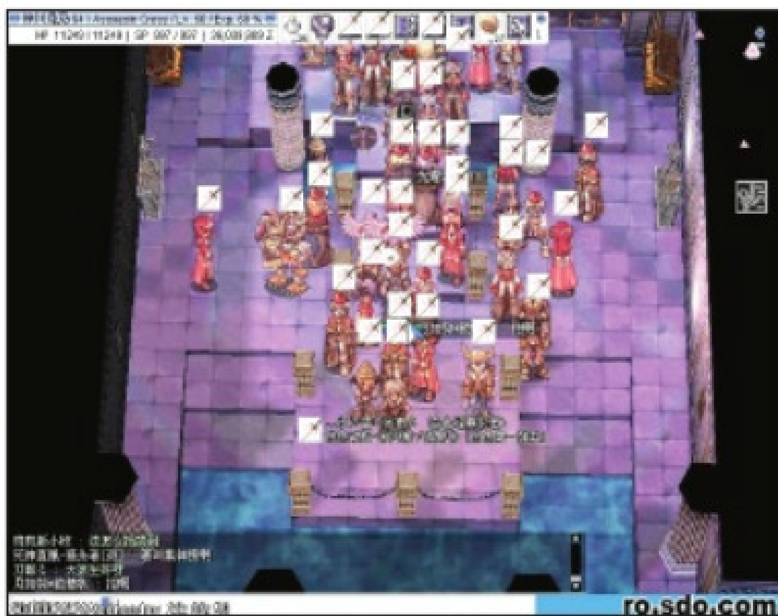


被不少玩家奉为经典的《天堂2》

家之间缺乏交流的机会。同时公会系统也只不过是提供了一个交流频道，并不能真正发挥公会的功能。这些都是动作类网络游戏所需要改进和完善的地方，需要更多、更全面地体现出网络这个载体的巨大能量。

还有一些游戏，虽然已经从我们的视线中远去，但是其却在动作性方面有着出色的表现，带给我们一些新的思索。

《龙与地下城Online》，这款游戏在中国大陆已经停止了运营，但是其带来的碰撞概念以及动作解密的内容，则给网络游戏带来不少新的启迪。肉盾们利用狭窄的环境遏制住敌人的行动，掩护住身后体弱的法师；穿着重盔就无法进行隐秘行动，场景中的很多物品都可以被破坏，各种陷阱机关随时会被触发，角色发出的声



《仙境传说》可以说是典型的动作性2D网游



动作网游《路尼亚战记》便是以"加强剧情"作为宣传口号

音也会惊动怪物诸如此类。这种趋于真实世界的表现手法，提供给玩家非常强烈的临场感，激活玩家的探索欲望，对自己角色的代入感会更强，游戏过程也会更加多样化，而不再是千篇一律的"向左走两步，使用闪电箭"的程序化操作。

人们往往怀有"强者"情结，所以才会崇拜电影中的动作英雄，因为他能做到我们做不到的，而网络游戏正是提供给每个人做别人所不能做的事情的平台。如何在网络游戏中添加适量的动作因素，让玩家充分展现自己的创造力和主观能动性，真正的"玩"游戏而不是重复和他人相同的操作，这将是网络游戏接下来的发展方向之一。P

《开心Online》解构周星驰

周星驰三个字，代表的已经不仅仅是电影或者个人，更像是一种人生态度和处世哲学，称它为“周星驰文化”一点不会过分。周星驰作品中无数的经典桥段，比如一句台词、一个人物、一幕场景，甚至是一个眼神，都是这种文化的表象，其内在精神有人叫它“无厘头”，也有人称之“后现代”，现在就有这样一款网络游戏，试图去解构这种精神，以一种全新的形式把它体现出来。

■北京 Psychoo

2月10日，网龙正式公布了旗下最新网游作品《开心Online》，表示这是一款与周星驰深度合作的产品，从开发期间开始，便邀请周星驰针对游戏的表现形式、职业规划等多方面做了长时间交流，并强调这不是以往厂商惯用的“代言人”或者“冠名合作”，比如设置一个NPC叫周星驰，没事说一句“曾经有份爱情摆在我面前……”而是力图将周星驰文化彻底融入游戏之中。



周星驰出任《开心Online》开心大使

老实说，我开始对此并未抱有太大信心，因为网龙公司在游戏圈里素以“技术出众”闻名，这从其拥有1000余名技术人员便可见一斑，但如果说把周星驰文化掰开、揉碎地融合进游戏，这种难度不说对游戏，就算是纯粹模仿周星驰的电影，也是很难做到的。不过在看完一些游戏演示后，我的态度有了很大改观。


网龙的研发队伍非常庞大

从宠物看解构

宠物在《开心Online》中是绝对的重头戏，具体细节下文会详述，先看个最能表现解构周星驰文化的小细节。现在假设你是一名身经百战的骁勇之士，身边宠物也是久经沙场，能力卓越，一天你带着宠物走在街上，欲寻觅点恶势力与之交战，这时迎面走来一位窈窕淑女，同样有个娇小可爱的宠物随之左右，你俩擦肩而过，你正思量如何编个笑话前去搭讪，这时那只本该时刻守护你身边的宠物竟然自己跟着人家的宠物跑了……完全不顾你的感受，使尽献媚之能事，大大的红心表情从头顶跃出……又或者，对面宠物配有高端装备，没错，你的宠物会再次不顾你已经受伤的心灵，满地打滚表示不满，央求你也给它购买一个。

首先说下解构，这个词最早生于文学领域，后来多用于美术和建筑，更有玄妙莫测的哲学定义，这里咱们可以简单理解，比如一只羊，把它拆成羊肉、羊骨、羊皮，这就是解构。现在把目标换成周星驰文化，可以解构成童趣、无奈、善良、真实、夸张等等，这就是解构的妙处，生搬硬套一个周星驰NPC或者大家熟透了的电影台词进去游戏，你只能感觉到，哦，这是周星驰，而不会感受到所谓“周星驰文化”，但如果把解构之后的东西单个拿出来，进行重铸和加工，便能够向玩家传递“开心”2字。比如在主流意识里，宠物是应该时刻守护主人，随时准备为主人献出生命的，但谁规定宠物就不能“好色”一把？谁规定宠物就不能“爱慕虚荣”一把？这种反传统、求真实的概念，正是解构周星驰文化之后的产物。享有盛名的《悟空传》，实际上就是一本充满解构主义味道的小说。



《开心Online》中有关宠物的设定非常多


《开心Online》加强了战斗效果

《开心Online》在宠物系统上确实下了不少功夫，首先宠物是可以DIY的，在外形上避免同质化现象，战斗方面提供了人宠合击功能，宠物同时还能收集道具材料，比如采药、挖矿等。宠物可以被任命官职，为玩家提供形式多样的状态或属性加成。宠物有不同的性格、喜好、技能、小动作甚至口头禅，游戏的战斗常常有意想不到的招式和3D表现。

网龙副总裁林欣透漏：“在测试版本中，玩家可以收集20~30只宠物，在战斗中如果主宠物牺牲，可以安排替补宠物接替，而在玩家PK时，最多可以使用3只宠物。”

玩家提议 星爷评选

前文已经说过，网龙非常强调这次并不是简单的代言，而是一次与周星驰的深度合作，林欣表示：“早在开发阶段，网龙就和周星驰洽谈了很久，周星驰对这个项目也很有兴趣，他认为这个形式非常有意思。在工作中，周星驰为


5种辅助职业星爷都曾扮演过


星工场目前的活动是玩家DIY宠物外形

网龙提供了很多创意和想法，并分享了他在电影行业的许多创作经验。”

林欣指出：“通过与周星驰的合作，希望能够使《开心Online》的无厘头风格更加明显和准确，在今后的游戏中，也会继续加强这一合作，比如不久后就会在香港开拍相关节目，周星驰会亲自解读有关这次合作。”林欣同时透露：“《开心Online》中人物除去本身职业外，还可以选择辅助职业，而这些辅职就是周星驰钦定的。”

那么玩家是否会有和周星驰亲密接触的机会呢？林欣表示：“周星驰认为每个人都有很多开心的点子和愿望，因此网龙专门配合游戏推出了开心星工场，就是一个鼓励玩家贡献开心想法的平台，例如现在仍在进行中的全国地标征集活动，游戏内将有多达2000多个中国的城市，玩家可以通过投票来决定有哪些城市的有趣地点可以进入游戏当中，可以是外婆家门口的桥，也可以是最常去的小吃店。今后这一模式将被固定下来，每个月推出各种征集玩家意见的活动，最终结果将由周星驰亲自选出。”林欣同时透漏：“在今年的第3、4季度，网龙将举办较大规模活动，周星驰也会从幕后走向台前。”

游戏仍以人物成长为主线

《开心Online》是一款回合制游戏，产品总监罗云对此表示：“之所以选择这个类型，主要是考虑到相比动作RPG，回合制游戏更为轻松休闲，玩家可以有更多时间去互动交流，也能够更好体现出游戏所倡导的开心、休闲理念。”

各位读者知道，如果以游戏核心区分，现在的网络游戏基本可以分为2个类型，一类是靠无限的升级、无限的经验值来维持玩家游戏时间，比如常见的转生系统，另一类是不停更新强力Boss来保持玩家的游戏兴趣，比如时下的《魔兽世界》，副总裁林欣对此表示：“《开心Online》目前还是以人物成长为主线，但为了避免枯燥的重复活动，也会提供除去打怪练级外的内容，比如经营系统，玩家可以在游戏中经营城市，随着等级的提高，城市就会提供越来越多的特产，还会出现该玩家的雕像。所以整体来看的话，《开心Online》希望提供多种玩法，让兴趣不同的玩家都能找到各自的乐趣点，同时通过各种细节来调剂、丰富游戏体验。”林欣同时坦承：“这种多样性的游戏核心，说实话我们很担心玩家是否能够接受，同时如何做到理想状态，也是我们正在努力的，毕竟对于休闲理念，每个玩家的理解各有不同。”

在游戏演示中，可以看到《开心Online》丰富了一些攻击方式，除去前面提到的人宠合击外，还有宠物从天上攻击、从水底攻击等动画显示。


御剑飞行在仙侠类题材中经常见到

在玩家达到一定等级后，会出现“渡天劫”，也就是一次对玩家的终极挑战。如果挑战成功，服务器会通过各种方式向当时在线的所有玩家传递这一信息，“渡天劫”成功的玩家可以获得更为强力的技能，并掌握“仙人”招牌技：飞升，从此便可以俯视众生……在飞升动画中，可以明显看到《功夫》一片中结尾处周星驰从天而降的影子。而挑战失败的玩家则会受到惩罚，关于惩罚如何设定，产品总监罗云表示“不会太为难玩家，但也不会是象征性的轻微惩罚。”此外，在装备名称上，《开心Online》也会以诸如“情投意合魔法鞭”、“甜在心中棒棒糖”等无厘头风格命名。

目前《开心Online》采用免费模式，依靠出售道具盈利，这就牵扯到最敏感的游戏平衡问题，林欣对此表示：“网龙将通过测试阶段反馈的数据，尽量保证游戏的平衡性，因为在游戏开发阶段就会牵扯到今后的盈利模式，所以根据目前的产品来看，短期内不会改变免费这一模式。”至于是否真能保证平衡性，还要等公测之后见分晓。

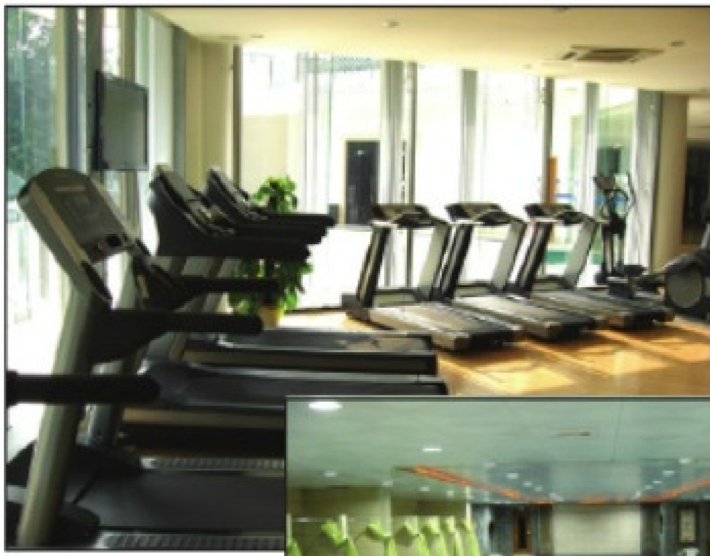
年轻的团队

在对网龙的采访和参观中，我发现一个很有趣的现象，那就是网龙的研发团队整体非常年轻，大都20岁出头，林欣对此表示：“通过多款游戏的制作和运营，目前网龙已经拥有整套的生产游戏机制，年轻的团队确实可以带来很多新鲜的想法，比如在《开心Online》中，如何把周星驰的无厘头精神表现出来，这对年轻的团队来说无疑更有优势，不过核心队伍的年龄也并不会很小。”

此外，通过网龙办公地点的各种硬件设施，也可以从侧面看出这种“年轻化”，比如网龙为员工准备的游泳池、健身房、篮球馆、桑拿室等等，在总裁办公室，更可以看到一个Wall-e的模型和多台游戏主机……

经过这次和网龙的亲密接触，可以明显感觉到网龙是希望把《开心Online》做好的，也确实下了不少功夫，不过毕竟只看了游戏演示，未能长时间进入游戏摸索，所以也只是一些个人的主观判断和想法，《开心Online》究竟能不能成功解构周星驰文化，给玩家带来崭新的游戏体验，最终还是玩家说了算。P






网龙的办公环境透着一股“年轻”的味道

台北电玩展Online

得知2009台北电玩展于2月12日~2月16日在台北世贸一馆举办，就赶在第一天去了现场。与预想的一样，会场到处挤满了人，无论是试玩还是抽奖，都排起长龙大队。由于时间有限，不能全部参与，只走马观花的看个大概。而身为网游爱好者，重点当然是在线游戏部分。

■福建 罗云

首先吸引我的是一个大型的高达造型舞台，这就是红心辣椒的《SD钢弹大乱斗Online》现场。《SD钢弹大乱斗Online》是款以Q版高达造型为题材的3D线上动作游戏，和原作一样，机体都可以变形并拥有独家华丽必杀技，游戏中不仅机体众多，技能各异，还有大家热衷的涂装系统。游戏2月27日正式在台展开封闭测试。



玩家实在太多啦！

由于玩家在游戏中可以通过玩扭蛋来收集机体，所以在会展现场也设置了不少扭蛋机。除此之外，还有高达射击、翻牌等闯关游戏。因为只要参与闯关，就能得到一个高达纸面具，于是造就了全民高达的场面。在这里，我还见到了传说中的美腿“迅猛龙”真人。她作为红心辣椒娱乐平台的代言人，来到现场助阵。

接下来是颇具规模的游戏新干线展区，场内最引人瞩目的就那高高架起的试玩区，除了绚烂的灯光效果，更有兔耳公主装的Show Girl陪玩。从展台两侧的牌子和大幅宣传画可以看出，这次游戏新干线的主打游戏是《梦幻龙族传说》和《仙剑Online》。


高达主题舞台

大陆的玩家应该对这俩款游戏比较熟悉，一个走可爱路线，一个走纯情路线，可现场的活动却是有如夜店般的电音DJ和热辣钢管舞。尽管与游戏本身一点也不搭调，但用来吸引人气倒是一绝，一到整点钢管舞上场时，这里就被围得水泄不通。


现场的改装车

最能表现游戏主题的应是亿泰利的展区，一辆真的改装车摆在场中，这用来宣传游戏《光速城市》再合适不过了。据说这辆车为亿泰利花重金从日本空运而来，是有“台湾漂移教父”之称的周伯雄的爱车“Nissan Silvia S15”。《光速城市》由EA旗下的韩国研发公司J2M制作，以韩国首尔街道为游戏背景的赛车游戏，游戏中除了有按照真实比例打造的七十几款车型外，还有多种可用来进行车辆改装和涂鸦的道具。因为除了《光速城市》外，《龙魂online》也是亿泰利宣传重点之一，所以在现场常常会出现摩登赛车女郎和黑白双色天使同时登台的场面，很是有趣。

最有喜感的宣传员当是iPlayer爱玩家的《杀online》宣传员，一身肌肉服，头裹“杀”字白布套，看起来很“杀”的造型，却头顶粉红招牌，手捧粉红色宣传单。看到他们，不由想到展区去看看。首次参加台北电玩展的iPlayer爱玩家，展区主题是“转角遇到爱玩家”。与宣传单和海报配套的粉红色区域，摆有一张华丽宫廷沙发，不同的Show Girl轮流上座与观众合影。在面积相当大的试玩区里，到处是印有《杀Online》代言人美女瑶瑶的巨幅挂画。《杀Online》这样讲求以少敌多、暴力PK的游戏，却选用一个清纯少女作代言，倒是和这次展会的宣传员相形象一样，充满违和感。

来到华义国际展区，刚好看到“爱的锁链”活动。在巨型LED电视墙的背景下，身着水手服的Show Girl身缠锁链并带着锁头，请合下玩家为她解下枷锁。正纳闷这游戏古怪，看到了电视墙上的视频，原来这是华义原创游戏《81 keys》的宣称活动。除此游戏外，《GE王者之剑》、《飞仙》、《SF online》及《热血江湖》等游戏都可在华义试玩区玩到。

有游戏和美女相伴，时间总是过的很快，不知不觉就快到了离场时间。匆忙赶到因思锐展区，就为了看上一眼《石器时代2》。一到展台，就看到“我回来了”四个绿色大字，接着就是旁边屏幕中那久违的石器画面。工作人员说正在播放的是《石器时代2》的中文主题曲，虽然因为现场嘈杂，没大听清楚旋律，可看到“神圣之水啊”“超强人龙啊”这样的歌词，还是小小地感动了一下。

离开因思锐，台北电玩展一天也要结束了，还有不少展台和游戏没能享受到，等待来年吧。回顾这次台北电玩展，尽管仍以家用机和PC单机为主，但网游却是必不可少，也是人气极高的部分。尽管各厂商还是离不开用Show Girl作为吸引眼球的宣传手段，而或多或少忽略游戏本身，但有美女看也不是坏事嘛，开心最重要啦！



华义的锁链美女水手

海外网游：进化

这期收到两篇稿子，一篇聚焦在海外网游产品本身的问题和变革，另一篇则探讨了海外网游在国内屡屡受挫的背后原因，于是我便把两篇文章合而为一，冠以如上标题。进化在这里也就有了两层含义，一是游戏本身的进化，二是它们在国内市场的进化，以飨所有对海外网游有兴趣、有感慨的玩家朋友。

■天津 楚十弦 上海 Firee

“金融海啸来啦！”“经济危机来啦！”眼下的危机已经令每个人都感到寒意。与国内网游行业成为金融风暴的“避风港”相比，国外的不少游戏企业正在遭遇一股“寒流”，温暖的春天何时到来似乎还是一个未知数。微软撤裁了好几个工作室，甚至就连Ensemble这种资深工作室也在劫难逃。之前仅仅存在于传说中的《Halo Online》也就无声无息的从此没了下落。眼下的大热门《战锤Online》此刻在线总人数是106万，这个数字就算对比素以人数众多出名的天朝，也足以让我们产生敬意。可眼瞅着就连它的制作者Mythic也宣布要小幅度裁员，着实让爱好者们惊出一身冷汗。不过既然三月份就要出资料片，经营状况应该还算不错，只是不知它能否把EA从裁员的泥潭中拽出来。整体来看，2008年第四季度美国网游玩家数量猛增29.9%。毕竟比起看电影或者享受大餐，网络游戏实在是再廉价不过的娱乐选择了。只是，对于那些常年在各个网络游戏中甄选的玩家来说，这种娱乐还能坚持多久？



Server Name:	Total
Id:	0
Total Population:	1,067,283
Order:	467,165 (44%)
Destruction:	600,118 (56%)

眼下的大热门《战锤Online》此刻的在线总人数是106万

MMORPG面临十字路口

让我们来看看MMORPGs的最新榜单吧，《魔戒Online》、《战锤Online》、《EVE》、《EQII》、《Guild Wars》……望着那一张张熟悉的老面孔，我们点击、我们下载、我们安装，我们删除。没有了RPG中娓娓动人的故事，没有了RTS中运筹帷幄的指挥，没有了FPS中浴血冲杀的快感，没有AVG中绞尽脑汁的谜题，这些曾经令我们无限向往的MMORPG们到底给我们带来了什么呢？

其实，舍弃以上那些所换来的，恰恰正是MMO的优势所在。你不需要拥有ACT和FPS里的超快反应神经，不需要拥有SLG里的精心筹划，不需要拥有RTS的应变能力和大局观，更不需要AVG中的冥思苦想。只要有足够的在线时间，眼前的这片大陆，一切都只为你而存在。

只是现在，MMORPG们似乎走到了一个十字路口。一望无际的广袤大陆上，无数迷人的风景；庞大繁杂的任务系统，在等着你用全新的战斗模式去完成。十二个种族八大职业，60级上限上百种技能。坐骑、宠物、公会、阵营……这些曾让人们无比欣喜的词汇，而今却已是听得耳朵快生了茧子。也许这些内容正好击中了大多数人心底深处对这种只要在线时间够长就能达成一些游戏内容的渴望。只是MMORPG如何才能突破这些旧日辉煌，或许只有通过一些变革才能达到。不然就算再过美轮美奂的大陆风景，也不过是良辰好景虚设。再高级的技能，换来换去的也只是名字、范围和特效罢了。


《第二人生》里的Party



WoW的成就系统确实是杀时间利器……

扩展游戏内容

一个两难的问题是，如何做到在维持低进入门槛的前提下，提供给高端玩家更多的选择。在这方面，《模拟人生》和《第二人生》


这样子的乐趣未必就比Raid来的小哦


EQ2中玩家自己拥有的房间，可惜大部分家具只具备装饰性

已经做出了一些榜样，玩家需要的不仅仅是更多的大陆、更多的地下城、更多的魔法效果……有时候，更有趣的人际互动，也不失为一条良策——虽然这种改动，至少眼下看起来，还不怎么受开发者们的欢迎。伟大的先行者UO之后，没有人再理会玩家那些永远都塞不满的衣橱和那些独一无二的装备和饰品。其实这些内容对吸引女性玩家很有帮助。每个女孩都不想和其他MM撞衫，无论她是在步行街上还是在联盟主城。而在自己的房子里摆摆家具，可能就能消耗掉一个下午。EQ2利用当时刚刚兴起的副本技术制作了房屋系统，就是一种很好的尝试。可惜房间里的大部分家具只具备装饰性，只有个别的机床、出

售看板等少数家具具有实用性。

另一个另辟蹊径而众所周知的成功案例，是“巫妖王”中的成就系统。好吧，我们没有WLK，不过就算是“冰封前夕”，热衷于此的玩家也大有人在，经常看到有人为了几点成就值跑遍大陆寻找



《魔戒Online》中头衔种种，应有尽有

没做过的任务……更有趣的例子是《魔戒Online》中的事件系统。在游戏中，只要玩家频繁使用某项技能、探索到足够的遗迹（不会在地图上标示）、杀到一定数量的某种怪物、或者完成足够多的区域任务、生活技能进阶等等，都会激发一个事件，事件可以给你带来称号（比如蜘蛛杀手、初级厨师等等，可选择显示或隐藏）和特性（特性分为恩赐、种族特性、职业特性、传奇特性，特性可以理解为永久的buff，比如敏捷+3，爆击+1%，火抗+10%、剑的伤害+5%、可以使用右钩拳等等），特性数量众多，但是选择有限，不过可以根据需要不同随时更换。事件系统最有意思的地方，就是它的未知性和随机性。可能在做任务途中走到某个地方而激活，可能因为帮朋友杀了n个相同怪时激活，可能因为少做了一个任务没有激活，可能某个技能使用次数不多而没有激活。这样一定程度上的偶然性，就保证了玩家对此的新鲜感。要知道最大的厌烦，往往都来自于千篇一律的重复进程。

任务系统有待更新

即便是如今大行其道的任务系统，也并非没有改进的余地。在大部分以任务形式贯穿游戏的网游中，其任务系统都是大同小异。你几乎没法找到一个能用多种方式完成的任务，完成同一个任务获得的奖励也几乎完全雷同。制作组也许认为，有设计那种复杂任务的时间，不如多设计更多的任务供人们选择。不过适当的搞几个这样的任务，我觉得还是一件挺有趣的事情。因为哪怕再多的单一任务，在无数次的重复之后，也只是一个机械的步骤而已。更何况现有的任务类型大多可以归类为那么几种，如果模式设计得足够好的话，一个多样性的任务完全可以推广到相类似的任务中去。

《战锤Online》中的PQ（Public Quest）也是一种不错的尝试。PQ是在一特定地区，每隔一段时间重置后，所有该地区的玩家都会触发的任务。任务结束后会进行该地区所有玩家的结算，只要你有参与到这个 PQ过程中来，如治疗、攻击、肉盾，甚至哪怕只是给别人上一个Buff，都会转换为一定数量的贡献值。结算时，只要你的贡献值超过一个最低标准，就可以参加掷千面骰，掷出的数字再加上你原有的贡献值，最后得出的一个总分，以此排名。当结算完毕之后，地区中央就会出现一个宝箱，排名前几名的玩家可以获得开宝箱的资格，宝箱里头会提供不同的奖励给你选择，像是钱、装备、稀有的制造原料等等，排名越前面能够开出来的东西质量也越好。

这种尝试的另一个极端，经典案例就是WoW中的安其拉之门和奎岛开启。可惜这两个大型事件都是全服务器量级的，过于庞大而无法重复。不过一个资料片（一般大概一年时间吧）来上这么一次，还是很提振人心的。其实完全可以做一些规模较小的服务器事件，满



PQ奖赏的记分画面，贡献值加上右边的掷骰会得出玩家这场PQ的总分



宝箱内的PQ奖赏有很多东西可以选择



安其拉门前，天下英雄尽聚于此



《星际迷航Online》里谜一样的地图

足一定条件后随机触发。不管怎样，关键就是不能成为固定模式。

或许有个折中的办法，让参与活动的人数介于几个人和全服务器之间——设置一些公会任务。具体难度可以根据参与活动的人数进行动态调节。任务的内容也不一定局限在玩家对抗Boss上，比如随机发动一场公会内部人员的大比拼，或者限定时间内集体环游世界，又或者大家同时使用商业技能制作物品，限定时间内达到一定数量即可获得奖励等等。而任务的发起也最好采取某种随机模式，给人以惊喜的感觉。比如满足某几种限定条件中的一种或几种后，忽然触发，一段时间后即会消失。不然如果是固定的NPC启动任务，那么也就跟raid没什么区别了……

总的来说，有趣的社交互动系统，独一无二的可以将玩家和其他人区别开来的专属物品或衣饰，更加多样化的任务触发途径、完成方法和任务奖励，更多的随机性设定，为多个玩家准备的团体事件。诸如此类，还有很多很多未被开拓的领域，在等待着我们的开发者。美丽的天使在远方召唤你，勇敢的少年啊，快去创造奇迹！

小编：以上文字虽然是对海外网游的某种担忧和期待，但不可抹杀在网游领域，海外作品要优秀于国内大部分作品这一客观现实，我想这并不是灭自己威风，毕竟电子游戏起源于海外，领先于咱们也无可厚非，不过这又牵扯出另一个问题，为什么相对优秀的产品在国内市场屡屡受挫呢？没错，从商业的角度来说，海外产品失败了，但对于那些喜欢它们却玩不到的玩家来说，情何以堪？下面就来看看其中的原因所在吧。

某次和朋友聊天，偶尔提及游戏，朋友客套地说道，游戏啊那可是小众娱乐，我不太懂。

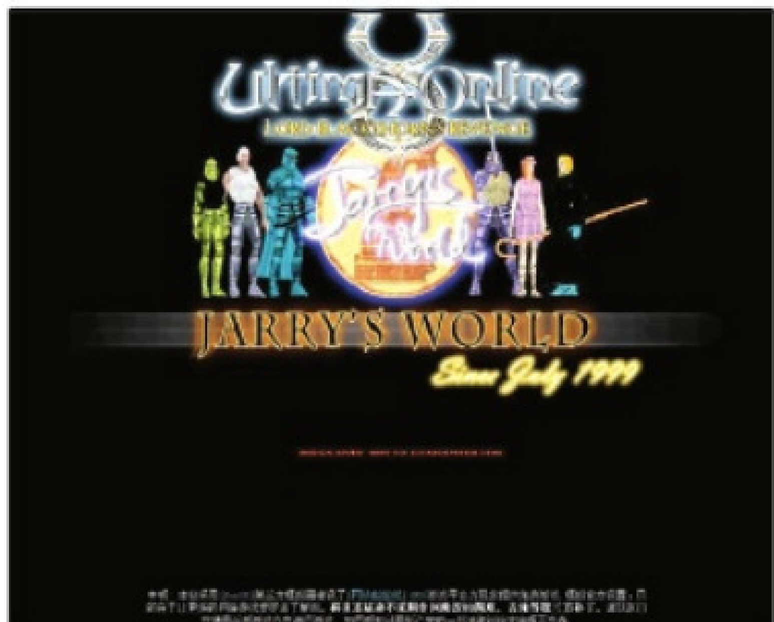
于是就很茫然，单机游戏暂且不说，想那网络游戏在国内也算轰轰烈烈风生水起，随便一个稍有知名度的产品动辄百万用户，咋就成了小众娱乐了呢？连忙向朋友请教，朋友笑道，你说全国十几亿人民，玩游戏的有多少？看看那些大众化的娱乐如电影电视洗头房，哪个像电脑游戏这样被主流媒体如此穷追猛打的？于是我无言以对，唯有泪千行。


其实EQ2在WoW之前就有飞毯设定

随后便想到，在看似红火的众多国内网络游戏里，又何尝不存在着这样一批小众作品，它们有着一流的产品质量，在国际上享有出众的口碑，但在国内的运营过程中却因为这样那样的问题，最终不得不接受半途夭折的命运。那么，到底是什么原因让这些出色的游戏在大陆一败涂地呢？

从润稿看运营

其实网络游戏刚刚在国内出现的时候，大家最早接触的恰恰是一款小众游戏——《网络创世纪》。当然，这款游戏本身并不小众，反而是当时全世界最流行的网游产品之一，之所以在国内成为只有少数人能玩到的小众游戏，完全是因为该游戏在大陆没有开设官方服务器，只有一些铁杆玩家自己架设的免费私服，这些由个人或网站来组织架设私服硬件条件极为恶劣，比较差的服务器仅能承担256人，好一



当年国内的自建UO站

点也只能支持512人同时游戏，如此一来想要大规模推广自然成了不可能的事情。不过，也就是在这样恶劣的生存环境中，中国大陆最早的一批网游玩家开始形成群体规模，网络游戏也作为一种新生事物开始被大家所了解，为之后出现的《石器时代》、《万王之王》等产品的走红打下了坚实的群众基础。

如果说《网络创世纪》的硬件限制情有可原，那么另一款至今仍然在国外颇为火爆的大作EQ2在国内的惨败则让人有点摸不着头脑了。这款花费了数年时间精心打造的旗舰级网络游戏，拥有庞大的游戏系统和超越时代的精美画面，曾经一度被视为《魔兽世界》最大的竞争对手，然而在整个公测的运营过程中，各种服务器问题和客户服务问题层出不穷，几乎成了玩家们的噩梦，甚至于那些从EQ1开始的死忠玩家也无法忍受而纷纷离去。仅仅几个月后，运营商便匆匆宣布停止运营，甚至没有能够坚持到收费。这不得不说是一次极为失败的运营案例。笔者恰巧当时承接了EQ2的润稿工作，拿到几百万文字的时候，两个问题印象深刻，一是很多NPC名字、地名没有统一，二是中英混杂情况较多，以至于润稿变得十分艰难，最终草草了事，我想这也能从侧面说明运营问题的多样性。

设计理念生不逢时

《魔剑》和《激战》这2款游戏其实境况很相似：都拥有一批死忠玩家，直到今天还对其念念不忘；都在差不多的时间登录中国大陆，又都在一段时间之后停止了运营；都是在国外有着不错的口碑和成绩，却在国内一败涂地。可以说，这2款作品引领了一段欧美作品在大陆的血泪史，众多名作在大陆纷纷落马，无数大牌公司撞得头破血流，直到暴雪的《魔兽世界》一战成功，才洗刷了“欧美游戏进入大陆必死”的污名。当然，从今天的眼光来看，这两部作品在大陆的失败可以说是必然的，相对复杂的操作方式，强调团队配合的游戏内容，残酷的团队竞争，可能对于成熟的欧美用户来说，这些设计是它们的优势之处，但对于当时刚刚接触网络游戏不久的大陆玩家来说，这些无疑是让他们敬而远之的“毒药设计”。

在这些游戏里，一个刚刚进入游戏的新手玩家，所需要面对的是一个充斥着大量资讯的基本完整的虚拟世界，任何事情都需要逐步摸索，如果没有一定的游戏经验作为基础，便很容易不断的产生挫折感，而丧失继续下去的兴趣。例如很多欧美游戏中，一旦天黑，没有携带任何照明设备的玩家将发现自己处于一个伸手不见五指的漆黑世界里，只有远方城市的灯火可以稍微指引一下方向，在这样两眼一抹黑的情况下，误入野外怪物巢穴而被怪物活活吃掉的玩家绝非少数。同时，这些欧美游戏里上个厕所都要与其他人组队合作的设定无疑是让国内玩家非常不爽的。简单说，游戏为玩家所设计的发展方向与大陆玩家当时渴望的游戏成就感有着本质的冲突，无法产生必要的共鸣，这直接导致了绝大部分玩家对欧美游戏的抵触心理。



EQ2针对亚洲推出了东方版，玩家对此分为两派各执一词，左图为原版人类女，右图为东方版



左图为原版人类男，右图为东方版

《信长之野望Online》反映文化差异

“信长之野望”可以算是日本光荣公司的招牌作品，这款以该系列背景为基础开


谈起EQ2的汉化，玩家就会变得萧索……


《魔剑》的死忠曾试图自行运营这款游戏



《激战》中的周年狂欢，如今只能存活在记忆里了……



还记得《魔剑》中的“收割”吗？

发的网络游戏自然也是光荣的心血之作，成熟的游戏系统，丰富的文化内涵，与历史情节的完美融合，都让这部作品在日本的成功显得理所当然，然而当它来到中国，一切便都不是那么回事了。

一百个中国玩家，可能有九十九个都知道曹操是谁，但是可能只有五个知道织田信长是谁，这就让本作最大的卖点——历史元素立时从摧城拔寨的利器变成了食之无味的鸡肋。而游戏中那一个个在日本历史上如雷贯耳的武将名称，也就从帮助玩家融入游戏的支点，沦落成为了玩家任务过程中的阻碍，它们甚至不如国产武侠作品里策划拍脑袋想出来的张三李四王二麻子之类的名字那么亲切和容易记忆。

于是在玩家群体里，就出现了极端的两极分化现象：少数对于日本文化和历史比较感兴趣，或者是信长系列单机游戏的忠实拥护者的玩家，对这款《信长之野望Online》表现出极大的热情，甚至有人提出世间网游无出其右者的极端论调。而大部分普通玩家则对该作视若无睹，连下载客户端看看的兴趣都欠奉。这显然就是文化差异的原因起了决定性的作用。



所谓《激战》，必须激战！图为玩家PS的斯巴达激战图

包容性低导致玩家青黄不接

这里所说的包容性是指玩家群体对于新玩家的接纳能力和包容程度。作为一款正在运营的游戏产品，不断加入的新玩家是游戏运营下去所必须的，而新玩家能否长期的留在游戏里，则是由游戏质量和游戏环境两方面决定的。众所周知网络游戏最重要的部分就是玩家之间的互动，因此对于新玩家来说，要判断一个游戏环境的好坏，主要就是看是否能和该游戏中的老玩家融合在一起。

说到这里，就必须提到小众游戏的玩家团体的特殊性。这部分玩家一般



“这是最新的MMORPG，单机游戏不行啦！”“那你为什么一直在自己玩？”“你在开玩笑吗？我不会和他们分享Loot的！”

属于比较资深的核心玩家，其中绝大多数是从单机时代就开始对游戏感兴趣，有着长达几年甚至十几年的游戏龄。这些特性使得他们的口味与海外玩家相似，也更容易接受新鲜的设计理念和游戏方式，而同时，这些特性也或多或少的使得他们自视颇高，认为自己在游戏方面高人一筹，甚至有少数人对游戏中新玩家的素质开始抱持一种怀疑的态度。

仍然以目前仍在运营的《信长之野望Online》为例，新老玩家之间便经常会有一些冲突现象，例如新玩家认为老玩家不够友善，对于新玩家的帮助不够，造成新玩家生存困难；而老玩家则认为新玩家缺乏自立能力和探索精神，在语言和行为上有时也不够礼貌。在这种种的意识冲突之下，很多老玩家选择不与新玩家交流，而是仅仅跟几个熟悉的朋友一起游戏，极端点的甚至采取一人七开的方式来满足游戏组



日本樱花在国内有时也不吃香



《信长之野望Online》这匹骏马在国内失蹄了

队需要；而新玩家往往认为游戏环境不够良好，无法顺畅的进行游戏而选择放弃。再接下来老玩家也会因为随之而来的人数减少而感到游戏世界无法保证基本的运转条件，最终离开游戏。所以，在抱怨我们所喜爱的游戏为什么那么小众的时候，除了那些客观条件以及运营方的原因之外，我们也应该从自身来寻找原因，毕竟玩家也是形成游戏环境的最重要的要素之一。

应该说，小众网游的产生是必然的，不管是游戏自身问题、运营问题，总有倒霉者会抢不到足够的用户而沦为小众游戏，这就是为什么现在国内网游开发运营商往往采取“五十万开发，两百万宣传”的战略方针——用户就那么点，抢到一个是一个，这也是没有办法的事情。跑马占田先把竞争对手挤掉才是王道，相比之下产品素质反倒不是那么重要了，反正网络游戏与单机不同，可以慢慢通过后续开发来提升质量，老板们也可以根据产品的市场占有量来决定后续开发的投入程度，更加有效的统筹安排，避免成本的浪费，又何乐而不为呢。

在此，我们只有祝愿那些不幸落入小众境界的游戏产品能够及时的根据外部环境调整自己的运营方针和开发方向，在竞争残酷的国内网络游戏市场里保住自己的一席之地，也为喜欢它们的玩家保留一块属于自己的天空。P

由梁羽生先生去世说起

什么东西一旦升腾为文化，就会充满说不尽的话题，武侠便是如此。文化本身有两个特点，象征性和传递性。武侠文化也遵循这个规律，武侠世界不是仅有功夫和门派，更象征着某种迷人的人生哲学，其传递性更不必说，哪怕按照3年一代沟的理论，武侠也是几代人的共同话题。所以武侠游戏被我们热爱、被我们抱怨，也就不足为奇了。

■天津 不远

大星陨落

香港知名武侠作家梁羽生前不久去世，享年85岁。梁羽生先生是新派武侠小说的开创者，一生创作35部武侠小说，承上启下，蔚为壮观，一向和金庸、古龙并列，称武侠宗师。今大星陨落，伤感之余也牵起我的一番武侠梦来。

“凡有中国人的地方，都有人在看武侠。”这句话也许有点夸张，武侠作为中国人特有的一种文化现象，数以亿计的中国人都跌进了武侠文化光怪陆离的世界，非止武侠小说读者甚众，武侠电影电视剧铺天盖地，随着互联网的普及，武侠文化为背景改编的电子游戏亦是林林总总出了几十上百种之多，内中更有许多武侠文化背景的MMORPG这一互联网娱乐形式将中国人连在了一起，无数英雄成就了一个江湖。乱世英雄，宝剑美人，策马狂歌，锄强扶弱，总是我们心目中最向往的江湖人生。

在Iresearch的一次调查中表明：35.42%的网络游戏玩家喜欢武侠类的网游；26.37%的玩家喜欢奇幻类的网络游戏。武侠类的网络游戏占了三分之一，而奇幻类网络游戏中大多也是带着武侠色彩。我们走进大小网吧，从绚丽的游戏画面中，或多或少可以看到武侠的影子。

武侠游戏是身临其境的小说

在1995年，台湾大宇资讯推出《仙剑奇侠传》，其上天入地、过去未来的的凄美故事，变化万端的奇功异能，婉转动耳的音乐引得无数玩家痴迷其中。在当年《大众软件》刊尾的游戏排行榜上更是蝉联数年榜首。其间《剑侠情缘》、《轩辕剑》（第一代，1990年）、《金庸群侠传》等或原创或改编的武侠RPG佳作迭出。武侠文化与电子游戏的结合由此发端，一发不可收拾。



武侠游戏是一本可以身临其境的武侠小说。中国上下五千年的灿烂文化、悠久历史酿成了多少跌宕婉转的故事——上古神话，春秋战国，三分天下，隋唐演义，杨家将，岳飞传……这些耳熟能详的故事，自是制作游戏的上好题材，其中武侠题材更是最受欢迎。任何一种事物都只有不断发展和超越自己，才能获得新的生命力，中国的武侠游戏自然也应如此。《金庸群侠传Online》、《千年》、《剑侠情缘网络版》等等武侠MMORPG，开始在中国网游市场中浮现。

武侠总是要有武功的

《今古传奇•武侠版》副主编西失说过：“武应该分为两种，一种是硬的，也就是武功击技。这种在游戏之中被具象化，成为招式、剑气、拳法、内力……当然越玄越好，能令人得到视觉上最大的冲击力，但武另一方面是软的，内在的，表现为武德和武的精神。核心是侠义、正义、执著、勇敢、自由……这些精神内核我觉得表现的越实在越好。”武功，是武侠永恒不变的主题。





所谓自创招式，就是在满足诸多条件后起个名字



正如“小虾米”所说，武侠还是需要武功的

可是这个主题太不变了。这几年的武侠MMORPG除少数如《梦幻古龙》是回合制外，绝大多数都是ARPG模式，在这个大环境下，技能的设定，决定了游戏战斗的基本模式和节奏。而现在大多游戏的模式几乎都一样。武侠MMORPG要想成为玩家心目中可以身临其境的小说，不仅要有唯美的画面，曲折的剧情，酷绚的道具，更要有细节上的突破。伴随《新倚天剑与屠龙刀》、《功夫世界》、《侠义道》的出世，“自创武功”、“无职业设定”等新鲜玩法吸引了大量眼球，但是时间稍长玩家们就发现，所谓自创武功也只是满足系统设定条件后触发性的习得技

能，并不能如想象般美好。

其实大家在看国外奇幻类MMORPG的一些PK视频里，总有一种酣畅淋漓的感觉。笔者认为，这些打斗基本可以归结为控制与反控制，你手里有哪些技能，如何编排出手顺序，中了敌手的技能如何破解，基本是见招拆招这么一个循环，这是一种保守的办法，但是也可以做到非常精彩的战斗，悬念跌生。我们现在做中国武侠游戏，也可以借鉴这个模式，再加入我们独有的招数相克，随机应变——如被敌手击飞在空中也可扭身出招，用只有空中姿态才用的招数克敌制胜之类。

此外，一款网络游戏要把武侠文化糅合其中，浓郁而不造作，就不只是单纯的把人物的名字，招数的名字改成所谓“武侠风格”就可以的，重要的是内涵。比如轻功，在武侠游戏里，多少玩家梦想着摆脱大地的束缚，轻身提纵，飞檐走壁，凭虚蹈空……那是何等的潇洒快意。记得几年前在网络上偶然看到一部武侠MMORPG的宣传视频，内中最精彩的片段就是轻功展示，内中人物双臂一展，“嗖”的一下跃到高塔之上，随之掠下房顶，踏月而去。真是动眼摇心，欣羡不已。可惜后来那款游戏夭折，如今连名字也记不起来了，至今思之恨恨。再后来，《天下贰》、《墨香》等游戏里面开始出现了蜻蜓点水、踏雪无痕等轻功的设定，虽然无论从实用性还是观赏性都还不算完善，却是很好的尝试和进步。而现在被寄予众望的“剑网3”，更是在轻功上下足了功夫。

千篇一律的模式化

如果说得刻薄些，所有的国内网络游戏厂商都应该感谢暴雪公司。如果没有暴雪《暗黑破坏神》的游戏概念，他们今天都该怎么办？ARPG的游戏模式，随机属性的装备系统，这些都是当今网络游戏很少能离开的元素。现在3D



内挂，好利器

游戏大行其道，也是多半套用了暴雪《魔兽世界》的界面样式和操作模式。只要是个大型3D武侠MMORPG，都跟《魔兽世界》去比，借《魔兽世界》的噱头来宣传，结果品质却跟不上，效果就是适得其反。真应了任我行给左冷禅的八字评语：拾人牙慧，全无创见。



《翡翠帝国》：中国功夫，美国制造

当然不是说借鉴就不好，暴雪本身也是以借鉴其他游戏优点的大行家，把其他游戏的优点总而成之，上手便捷，细细琢磨又可以获得钻研的乐趣。但是照样直抄未免就不好了……而且是大家抄成了一个样——打怪、升级、换装备、PK。认真得玩过一款游戏之后，就很难找到动力去玩新的游戏了。这几年的武侠MMORPG，每个宣传的时候都号称自己是最武侠、最经典、最大作、最……但是游戏体现出来的东西却和真正的武侠文化相去甚远。

前几年，所有的网络游戏都在和外挂作斗争，因为外挂泛滥，倒下了许多游戏公司。时代在变迁，也让整个网游行业都开始以辩证的眼光来看待挂机。如今越来越多的武侠游戏内置了自动走路、自动打怪、自动吃喝……美其名曰：内挂。部分游戏还针对内挂向玩家收费。也许是游戏公司运营商对决外挂的利器吧，也许还是敛财利器，也许吧。



武侠游戏中常见的冲穴
是不是很像天赋树？

宁可无武，不可无侠

武侠文化在中国已经流传了好几百年，它送给那些渴望正义、企盼自由的平民百姓一个理想世界。梁羽生先生曾有创作信念——宁可无武，不可无侠。他认为，武侠小说必须有武有侠，武是一种手段，侠是真正目的，通过武力的手段去达到侠义的目的。所以，侠是重要的，武是次要的，一个人可以完全不懂武功，却不可以没有侠气。虽小说创作和游戏制作门径不同，但也可说武侠的精神相通。“侠”永远是种边缘人的姿态，不会向主流妥协，更不会被主流招安。武侠文化中反复回旋的主题，便是对这种姿态和价值的恪守和坚持，算是给在主流中挣扎沉浮的人们留一点念



在网游的比武大会中，中国功夫和西洋拳法
谁高谁低？

想。其实武侠游戏同样如此，在休闲网游、奇幻网游越来越多的今天，还能否坚持一个“侠”字，给热爱武侠的玩家留一点念想？

在巨大的市场和商机面前，中国武侠MMORPG绝对算得上一块大蛋糕。绝不会只有国内的游戏公司在竞争，迟早国外公司也会进来分一杯羹。不要以为只有中国人才能做好武侠，殊不见《功夫熊猫》这样以中国功夫包装的的好莱坞电影，已经在世界范围，甚至中国市场取得了巨大成功。其实对于玩家来说，多一些竞争可能还更好。P



谁能说《功夫熊猫》里的武打设计不好看？

软盘地带

如果我们无法改变历史，就成为见证者吧

软盘众：HS菊池J **发帖时间：**2009年1月18日

钻箱子、开透视、玩瞬移…….这还是《穿越火线》么？相信不少FPS玩家会在心中画下一个大大的问号，包括我自己，对《穿越火线》这种自甘堕落实在有些不甘，但更多的是无奈。第一次听说《穿越火线》是在网上无意发现的。初次看到此消息十分惊喜，当真正上手时，我发现天外有天，高手的暴头率让我哑口无言，狙击的准确性让我恨之入骨，可也让我看到了一款网络FPS游戏的魅力所在。这一对战平台不但推动国内网络游戏的发展，也让我们打破了“小圈子”的局限性，平民百姓也能像国际大赛的选手们一样组成一只精英团队。不知过了多久，“你们帮有人钻箱子，你们踢不踢？”“有种出去单挑”“谁那么不要脸，安bug？”诸如此类的发言不绝于耳，我不说你也明白，都是外挂的错。出现严重的公平失衡后，玩家的心理也随着发生变化，从开始的气愤，到漠视，再到心灰，最终沦为外挂一族。

小明：我先表个态：我恨外挂！我恨死外挂了！是的，对于网络游戏来说，外挂就好像蜘蛛侠，如果他能够“能力越大、责任越大”那还好说，不过要是哪天性情一变，换上身黑色蜘蛛服，那就是“能力越大、破坏力越大”了……最早知道外挂是在网金里，当时那个气啊，不止一个夜晚辗转反侧，他们到底干嘛要做外挂呢？好好玩游戏不行吗？后来年龄大了一些，也就明白了其中原因，俩字：赚钱。赚钱的欲望是正常的，但这种行径是错误的，错误就需要被纠正，被谁纠正呢？怎么纠正呢？我不能说……所以我相当理解HS菊池J这份苦闷和感叹，和我当年简直一模一样，看到自己喜欢的游戏被糟蹋得不成样子，真是痛心疾首，恨不能搞个集会、振臂一呼什么的。作为一个过来人，这样说好像显得我很老……好吧，作为一个有过同样经历的人，我认为这一切都是人力不可抗拒的，那句话怎么说来着，天要下雨，娘要嫁人，可以再加一句“挂要来临”。这是国内网游市场必经的一段，所以如果我们无法改变这段历史，就成为它的见证者吧！

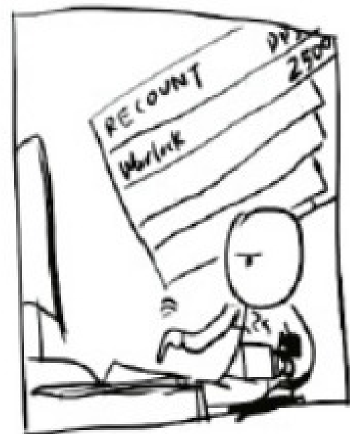


这种靠内心的自我约束实在不太靠谱，能力越大，破坏力越大……

职业的起落和攀比心

软盘众：漂泊 **发帖时间：**2009年2月2日

作为一个三年的WOWer，对于职业起落我也有不少感想，先举一个最典型的例子——术士。地球时代的术士无异于一个英雄职业：无限恐惧、带宝宝、能吸血、能换蓝。练级时，他们可以轻易击败一个比自己高三级左右的精英怪，其它职业只能望尘莫及。而在PvP方面，丢完DOT后接无限恐惧，对手也只能坐以待毙。不过到了TBC时代，术士一下子就跌到了谷底，当然我不是说术士最弱，不过术士还是成了在战场中人人击杀的目标。于是这时候出现了我所见到的第一批为SS“抱不平”的人。本人玩过的职业比较多，所以QQ中加入的各个职业的群也比较多，经常看到这种情况，盗贼群中大部分人都在喊着盗贼如何如何弱，某某职业如何如何强。到了猎人群，猎人们则是抱怨猎人多么多么弱，某某职业如何如何强，其它群的情况也基本如此。为何同一个职业，有人说强大，有人又说很弱？其实最主要的还是人们的心理作用，谁不想自己玩的职业更加强大？当然也有游戏开发商对于职业设定的问题，比如现在版本中的惩戒骑士在战场中就是杀人机器，谁见了都得绕开走。我想说的是，骑士强大，就让他强大，要相信风水轮流转，早晚有一天骑士也会被Nerf，这像当年的术士一样。





所谓三十年河东，三十年河西，好事不能只让你一人占了去啊……（作者为NGA名人Ediart）

小明：其实暴雪的平衡性绝对是所有网游里做得最好的，没有之一。WoW因为做PvP和PvE双线平衡，难度成级数增长，不过就算如此，暴雪还是如同在大菠萝、SC、War3里表现的一样，保持住一个动态平衡，也就是每次补丁针对不同职业或种族进行Buff或Nerf。尽管我不是暴雪死忠，但还是承认，在当今游戏界，如果暴雪都做不出静态平衡，那别的游戏则想也别想。我不想说什么选择职业要根据自己喜好，而不要过分功利，正如漂泊所说，谁不希望自己玩的职业更加强大？尤其是在某些拥有明显职业失衡的游戏中，但是这句话经常和“希望别人都没我强大”混淆，前者是人之常情，后者是明显的攀比心作祟。职业被削弱了，不代表你被削弱了，所谓强弱，不过是开发者们几行代码的事，和你根本没有任何关系。如果因为别人比你厉害，就搞得自己天天不开心，那不完全失去了游戏的意义？而且还总喜欢拿自己的弱点去比较别人的优点，总是强调别人的风光而否认自己的优势……真是很奇怪的心态呐！

人气角色克里斯和新的女主角希瓦的配合似乎已渐渐被玩家所接受，媒体的评价也很好

本期重磅大作！
神作“生化5”售前最新资料

生化危机5

预计发售日：
2009年3月13日

■江苏 防弹手柄

■随着发售日临近，玩家关心的剧情、新场景、精彩Boss战等情报也已浮出水面。

不论CAPCOM怎样对《生化危机5》（以下简称RE5）的PC版含糊其词，《大众软件》一直在追踪报道关于这款的最新情报，因为我们始终相信，CAPCOM并非没有发售PC版的计划，只是时间早晚而已。在新年的第一期中，我们透过Xbox 360版的Demo，简要了解了游戏的基本系统。随着游戏发售日的临近，部分国外媒体已经拿到了正式版进行内部评测，玩家关心的剧情、新场景，以及日式动作冒险游戏中必不可少的精彩Boss战方面的情报，也逐渐显现在我们面前！

正义力量

或许从一开始，RE5就是以经典战争电影《黑鹰坠落》为参照设计的，画面的明暗对比，以及HDR特效恰当使用所造成的画面曝光过度的视觉效果，已经充分体现出了当初“骄阳烈日下的恐怖感”的定义。 游戏的剧情将彻底回归系列的原点，它不仅仅是继承了RE4的故事，而且还将回到整个“生化”世界观的起源，尽管我们看到的非洲市镇Kijuju看上去同“安布雷拉”公司的病毒实验并没有任何联系。

克里斯（Chris Redfield）是“生化”系列的第一位男主角，在阔别12年之后，他终于再度回归这一位置。不少玩家已经知道，RE5将有数小时的剧情动画，大有赶超《潜龙谍影4》之势，其中超过一半的篇幅，都在以倒序、闪回的方式交代洋馆事件之后的克里斯究竟在做什么。目前我们已经知道的是，克里斯加入了一个名为“反生化恐怖主义评估联盟”（Bioterrorism Security Assessment Alliance，BSAA）的政府组织，一直在同安布雷拉公司进行斗争，他的上一次出场，要追溯到同妹妹克莱尔在极地的会面（参见《生化危机——维罗尼卡》的剧情）。此次他奉BSAA之命，前往非洲某地调查离奇的人类变异事件，并再度同新一轮的生化危机相遭遇。

BSAA的实质，是美国政府在浣熊市生化危机爆发后，紧急成立的一个秘密组织，其成员均为当年在这一危机中幸存下来的人员，他们对T/G系列病毒的感染以及变异体有丰富的实践经验，负责在世界各地对疑似生物武器泄露所


BSAA西非部是清一色的黑人队员，试图卧底调查感染事件的真相，可惜很快遭遇毁灭性打击


克里斯对付的某些敌人看起来和RE4中的村民很像，但看起来他们反应更快


似曾相识，最新预告片的画面

英文名：Resident Evil 5　本刊译名：生化危机5　游戏类型：动作　制作：CAPCOM
发行：CAPCOM　期待度：★★★★★


希瓦在开始游戏的戏份可能会很多


劫后余生的两个伙伴，是否能延续RE系列的特色，产生暧昧的情愫？

造成的感染进行调查和评估，为政府的紧急对策提供第一手情报。克里斯作为BASS北美部的特派员前往非洲市镇进行调查时，遇到了来自西非部的女特派员希瓦（Sheva Alomar）。西非部的调查组依靠肤色作为掩护，在整个地区进行秘密调查，但他们很快就遭遇到了突然袭击，除了希瓦以外的全部成员遇难。克里斯同新任搭档希瓦，就成了本作中的男女搭配组合。

登场人物

目前已知的BSAA成员如下。北美部包括克里斯和吉尔（Jill Valentine）。玩家们一定万分期待本作中能够看到克里斯和吉尔的重逢。先让我们来了解一下Jill在浣熊市事件之后的经历：2003年冬，吉尔同克里斯进入俄罗斯的一片森林地区，调查安布雷拉在这里的秘密工厂。他们发现安布雷拉正在“暴君”的基础之上，研究新型的活体生物兵器T-A.L.O.S（Tyrant-Armoured Lethal Organic System，装甲暴君）。在浴血奋战之后，二人成功破坏了这一计划，并由随后赶到的俄罗斯部队彻底消灭了这一罪恶计划。

国外玩家在破解RE5试玩程序中的文档后发现，吉尔将作为本作的登场人物之一，当然这则消息本身的可信度并不高。但在官方的预告片中，出现了这样一个令人遐想的信息：视频中赫然出现了一块写有吉尔名字的墓碑！墓碑上显示她的“死亡”时间是2006年，熟悉RE系列剧本风格的玩家当然可以一眼猜出，这是编剧的一个障眼法，就像当年艾达（Ada Wong）在安布雷拉地下工厂的“死亡”一样，这块墓碑大有此地无银三百两的味道。至于能否看到克里斯同女伴的重逢，并在此擦出火花，这个答案要到正式版发售之后才能揭晓。


CAPCOM执意要将悬念保持到最后，这面对威斯克尔的斗篷人难道是吉尔？

西非部的登场成员主要为希瓦。“黑妹”希瓦是本作的新任女主角，她此次的任务，是率领一个应急小组，协助势单力薄的克里斯。她擅长自由搏击和各种枪械的使用（是系列中第一个习惯使用左手的角色），此外对地形非常熟悉，是克里斯的向导兼战友。通过目前的资料，我们也了解到关于克里斯的一些背景：克里斯的父母在一次工厂事故中丧生，她加入到了一个反政府游击队中，被维和部队俘获并进行再教育，随后前往美国定居。大学毕业后加入BSAA，回到非洲，参与对不明生化泄露事件的调查。

其他已知成员有基尔克（Kirk Mathison），直升机飞行员，为克里斯提供支援，但考虑到直升机在CAPCOM的游戏中只有坠毁的命，直升机飞行员就是一出场就要领“便当”的倒霉蛋了。在Demo中，基尔克的飞机被击


飞行B.O.W摧毁直升机


反面角色都令人印象深刻


总是要围绕病毒做文章


这位大叔在非洲村落上镜率很高



似乎二人组又在进行一个限时任务，二人互为掩护，很难被攻破


RE5的血腥指数并不在前作之下，血浆的效果不再是贴图，而是3D即时演算的，看上去很真实……


水战占据了一定的篇幅


已经曝光的Boss之一，Boss战将有新亮点

中。当克里斯同希瓦赶到坠机现场时，只看到一团熊熊燃烧的火焰和遍地的残骸。

此外，DeChant是克里斯所在的调查小组的领队，在先前公布的多个预告片中，都有他通过无线电发出的指令。在最新的预告片中，身负重伤的Dechant被克里斯严厉质问，他告诉克里斯“那是一个圈套”，并推测整个调查小组已经全军覆没。

死灰复燃

当年的RE4凭借诸多革命性的设计，获得了玩家与媒体的一致好评，对系列的核心玩家而言，寄生虫代替了病毒，这实在是一个不小的遗憾。虽然从Demo中的情况来看，敌人依然沿袭了“寄生虫控制下的居民”这一思路，但制作人Hiroyuki Kobayashi已经表示，克里斯的最终目标是“病毒的起源”，而已经不复存在的安布雷拉公司的另一位神秘人物的登场，也引发了玩家们的联想，他就是安布雷拉公司的创始人奥斯威尔·E·斯班瑟（Ozwell E. Spencer）。

在RE3的结尾，安布雷拉造成的病毒泄漏灾难，迫使美国政府使用核弹摧毁了整个浣熊市，斯班瑟将这一事件渲染为政府的阴谋，并伪造证据，雇佣顶级律师，在法庭上同政府针锋相对，这极大的拖延了诉讼程序，使得整个公司的运营一直延续了5年时间，也给斯班瑟转移研究成果，进一步销毁证据留下了充足的时间。但随着阴谋家威斯克尔（Albert Wesker）背叛自己的老板，将安布雷拉公司的机密材料上交法庭，并出庭作证，这一关键性的人证和物证，使得安布雷拉最终灰飞烟灭。然而斯班瑟却神秘失踪，在RE5中，他将再度登场。有趣的是，斯班瑟同这个背叛自己的家伙肯定是水火不容的，也不会乖乖听命于BSAA，显然，克里斯和希瓦将夹杂在两个阴谋家的决斗场中，完成自己的使命。



在动画电影《生化危机——恶化》的结尾回收了G病毒变异体的神秘组织“三联”，也将在RE5中登场。三联是2008年由特拉维斯家族创立的一个制药集团，从戏份上来看，它应该代替安布雷拉的使命，扮演本作故事的幕后黑手。同时，三联同安布雷拉也是势不两立的关系，三联掌门人与斯班瑟之间的矛盾，也是增加剧情张力的一个重要线索。

神秘背景

身穿白衣的神秘女子艾克赛拉（Excella Gionne），她的母亲就来自于特拉维斯家族，而她所在的Ginnne家族，也是在欧洲拥有巨大影响力的名门。家庭环境的熏陶，使得她的极高智商得到了最大化的发挥，她在大学中主修基因学，并在很小的时候就读完了全部课程。尽管出身高贵，但艾克赛拉并不习惯董事会的生活，而选择在三联的西非公司担任一名研究员。在最新的预告片中，可以看到艾克赛拉手持Las Plagas寄生虫和T病毒。考虑到通过T病毒变异来的怪物的最大技术难题，就在于其自主意识和服从命令能力的稳定性，而Las Plagas则可以通过主脑的脑波，来精确地协调和控制寄主的行动，因此将二者合一，创造出最经济同时也是最有效的生物兵器，相信也是Gionne的罪恶阴谋。她已经成为了

威斯克尔的合作者，并且对他产生了爱慕之情，但很难想象一向将内心世界掩盖在墨镜同冷酷表情之下的威斯克尔对此有何种反应。

威斯克尔背叛安布雷拉之后投靠了一个神秘组织“公司”（The Agency，又被称为The Organization），在RE5中将正式登场。通过前几作以及周边作品中的信息，我们知道“公司”在全球各地破坏安布雷拉的研究项目，但他们并不希望消灭这些罪恶研究，而是将其据为己有，因为公司“由全世界最有权势，并对更大的权力有着无止境渴望的人构成”，“希望通过掌握最尖端的军事科技，重写世界的秩序”。在Rockfort岛攻击安布雷拉基地，并夺走病毒样本的HCF部队，就是“公司”最为精锐的爪牙（《维罗尼卡》剧情）。威斯克尔加入“公司”后，带去了关于安布雷拉的绝密技术资料，使得“公司”所掌控的力量变得更加强大，但与此同时，“公司”也察觉到了威斯克尔的野心，无限膨胀的欲望促使他搞垮了安布雷拉，也注定要搞垮“公司”。通过RE4的剧情，我们知道威斯克尔正在秘密接触世界上最大的制药公司“S”，并宣称“将会以自己的方式重新打造一个安布雷拉”。为了能够干扰他的进一步行动，“公司”安排艾达为威斯克尔夺取寄生虫样本，并将假的样本交到了他的手上。但很显然，随着RE5中威斯克尔与同时拥有Las Plagas寄生虫和T病毒的三联的合作，“公司”彻底失算了。

在浣熊市灾难中幸存下来的小女孩雪莉（Sherry Birkin），之后就一直没有消息。事实上，她正是在威斯克尔的指令下，被秘密绑架到“公司”的总部，除了项链中携带的G病毒样本以外，威斯克尔还试图通过她来了解到更多关于其父亲William Birkin的研究情况。RE2中Sherry是12岁，在RE4中是18岁，而在本作中则应该是22岁，这符合当初第一个预告片结尾沉睡在营养液槽中的神秘女子的年龄，而在最新出版的英国版Xbox World 360杂志上，也确认了那的确是雪莉，证实了玩家们一直以来的猜测。



一人占领场景的高处，另一人在地面活动，是绝佳的掩护方式


二人清点弹药，从Demo的情况来看，弹药的供应量比前作要宽松一些


本作的谜题通常需要两个人之间的合作


被敌人抱住时依然需要用紧急按键反应来脱困

新关卡，新Boss战

目前国外媒体拿到的Demo，与目前公开下载的版本相比，区别在于在两个发生在市镇的关卡以外，还有不少的附加流程。

首先看到的是一场Boss战，二人组的对手，是一只长着蝎子躯干和蝙蝠翅膀的巨型怪物，这场Boss战的设计也与RE4相比有着较大的不同。首先是场地不再是封闭的狭小区域，而是一片紧挨悬崖的矿区，岩石和巨石之间的间隙可以供玩家进行回避，尽管如此，这个“蝙蝠蝎子怪”并非是那种依靠巨大体型进行狂轰滥炸式攻击的Boss，它的行动非常敏捷，并且能够以飞行方式来攻击玩家。在老“生化”系列中，由于2D移动方式的局限，一直很难实现精彩的Boss战；RE4中，由于站桩式射击设计的存在，玩家遇到的Boss在移动能力上也并不突出，而这个新展示的Boss战，则让人有眼前一亮的感觉。相信在基本移动和射击方式没有变更的情况下，双人合作一定会是本作Boss战中克敌制胜的法宝。

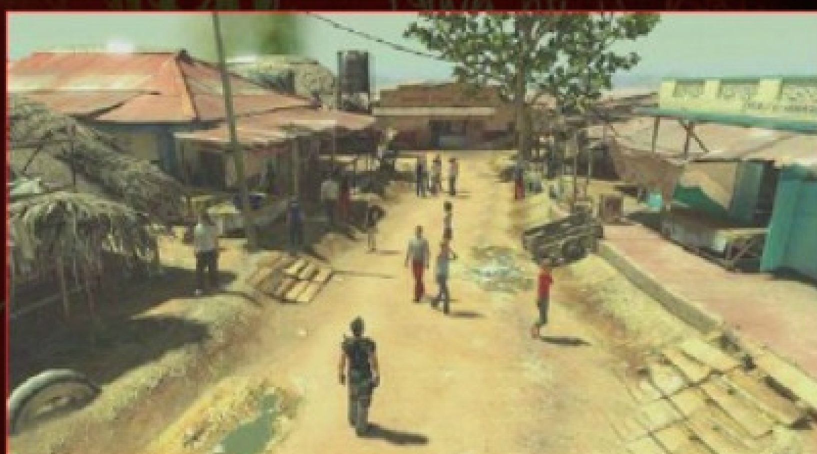
之后，Demo继续展示了一个在先前多个预告片中出现过的那个飞车追逐关卡，根据演示的情况来看，这是一个纯射击关卡，无限子弹等待着玩家尽情宣泄，希瓦负责驾驶，克里斯负责操作车尾的M2BH机枪还击，其中




追车是最早公开的画面之一，看起来也相当有战斗的快感


打开右上角的小地图，就可以看到自己的队友的位置，从而能够实现快速救援


物品菜单还是深具“生化”系列特色的


PS3上的“生化5”特别大厅，能买到“生化”的相关道具，并定期举行相关活动

还有越野吉普同感染者的摩托车抵近之后的精彩QTE操作。接下来是二人组在一个提炼厂与化工厂中找寻神秘人Irving的关卡，这里看到了很多经典RE游戏方式的复制，如二人分头行动，但与老的RE系列不同的是，分头行动并不是以平行时间（分两段流程来分别操作两名游戏人物）的方式来表现，而更类似于《战争机器》中选择分支路径后，两个小队相互协作，互相支援的这种玩法。克里斯经常会遇到从另一侧被锁死的大门、喷火的输送管道和只能从一边打开的机关，这时就需要另一侧的希瓦提供援助，而在女伴进行解谜的过程中，克里斯有时也需要对其进行火力掩护。



在接下来的一个关卡中，克里斯找到了一个新的NPC——Josh，Josh曾经是S.T.A.R.S.队员，二人也是老相识，但Josh似乎非常反感克里斯的所作所为，二人发生了激烈的争执。最后，Josh加入到了队伍中，为逃出生天而战，但很显然，他很快就会在RE剧情套路的驱使下，领到自己的“便当”。

接下来的关卡，并没有看到三人合作的关卡，取而代之的是一个同先前介绍的追车战类似的“移动平台射击”关卡，两名主角同一名配角组成的队伍驾驶一艘小艇，船的运行依然是由脚本驱动，但主角的枪弹数量则是有限的。沿岸两侧有变异村民使用投掷武器和弩箭朝着小艇射击，但不时出现的油桶，可以大批量地将他们炸成碎片。尽管玩家无法控制船的运行，但在遇到一些水中的障碍物时，需要根据QTE操作来进行紧急避让，此外水中还会不时的出现鱼怪、章鱼怪等新的变异品种，试图用巨大的身躯来将小艇撞翻，这既需要玩家霰弹枪的开路，也需要根据剧情需要来完成QTE，避免小队全部落水被变异食人鱼生吞活剥的下场。

媒体的初步评价

在本刊截稿之前，德国游戏媒体GamePro成为了全球第一家对《生化危机5》进行了完整评测的媒体。不同于其他媒体，GamePro第一个完整地完成了整个游戏的试玩，因此他们的评价对玩家来说拥有很大的参考价值。

据说整个游戏的流程分为6大章，每章包含三四个部分，由于CAPCOM官方只允许GamePro发表了游戏前三章的截图，后面部分只好采用官方以前发布的图片作为代替。评测文章中透露了以下几点：整个故事是围绕着“始祖病毒”展开的；整个游戏流程大约有18小时；在《生化危机5》中，你不会在一个场景里呆上太久，目的地的变化要比前作要频繁很多，尤其是在游戏开始10分钟之后——这样也验证了游戏演示中的一些特色，由于过多敌人的攻击，且战且退是很重要的。由于流程很紧凑，带给玩家的主要感觉仍旧是紧张，相对来说恐怖成分要略少一些。

在炼油厂的部分过后，游戏中开始出现越来越多的黑暗元素，包括黑暗的场景和夜晚的场景，游戏的整体色调也黯淡下来。游戏的重点在于合作，只有在寻找钥匙或是移动物体时才可能有单独行动的机会。合作模式可以让你和你的搭档一起对付那些蜂拥而至的敌人，但因此解谜要素就变得不那么重要了。GamePro称，游戏里真正算得上是解谜的部分仅有一处。

在敌人方面，本作中会出现系列中的老面孔，如“舔食者”，而玩家与Boss的战斗令人印象深刻。早先发布的部分截图里，已经揭密了一个巨大的海怪，而杂志的文章中透露，与威斯克尔的战斗也将惊心动魄，令人瞠目结舌。

在评测中，杂志编辑认为游戏的影音表现堪称完美。虽然他们测试的PS3版本有时会出现丢帧现象，但还在可接受的范围内。

在完成游戏并达到一定条件之后会解锁很多新要素。包括换装模式、无限弹药和名为“Arcade Mode”的新游戏模式等。按照CAPCOME的资料，其中一些模式是PS3游戏大厅中所独有的。

GamePro给《生化危机5》打了93分，并认为多人游戏部分几乎完美。相信这对系列的粉丝而言足以保持期待。

结束语

当各位读者读到这篇前瞻时，RE5的正式版已经发售，在本刊的下一篇追踪报道中，我们将根据正式版来对RE5进行更深入的剖析体验。

油画风格的游戏原画BioWare声称，《龙世纪》将会是一部“黑暗的英雄史诗”，而《起源》只不过是这部史诗的一部序曲而已

龙世纪——起源

预计发售日：2009年11月

■广东 DBL

■《龙世纪》被视作是《博德之门》“在精神上的续集”，BioWare有意将它打造成一个新三部曲。

BioWare的全新角色扮演大作《龙世纪——起源》被视作是“博德之门”系列“精神上的续集”。它们都有着纯正的奇幻背景（绝不会像《地牢围攻》或《魔法门》那样中途突然跳出个机器人），玩家创造自己的角色，然后在一个黑暗的幻想国度中冒险；游戏的战斗虽然是即时制，但秉承了BioWare游戏的一贯特色——可以随时按空格键暂停。作为一个全新的品牌，《龙世纪》的世界背景完全是由BioWare自创的，BioWare也有意将其打造成一个新的三部曲。所以，暂时放下“龙与地下城”的规则书，让我们一起来认识这个崭新的世界吧。

剧情

修道院的智者常告诫人们：人类的狂妄自大将给这个世界带来毁灭。作为智力属性最高的职业，法师也是最容易骄傲自满的，野心勃勃的他们企图侵占天堂的领域，却被天堂所放逐。在无尽的欲望和不断地堕落中，他们最终变成黑暗的俘虏，以怪物的面孔重新回到这个世界。他们霸占了本属于矮人的地下王国，在那里举行了召唤恶魔的仪式，并让远古巨龙陷入沉睡之中。恶魔带领下的怪物们像瘟疫般侵袭了人类的世界……这是个需要英雄的时代。BioWare声称，《龙世纪》将会是一部“黑暗的英雄史诗”，而《起源》只不过是这部史诗的一部序曲而已。

组织

暗色守护者（The Grey Wardens）是游戏中的重要组织。从创建以来，暗色守护者就竭尽所能阻止黑暗力量的侵袭。他们从各个种族挑选最有资历的法师和最强壮的战士，并把他们把训练成抵抗瘟疫、驱逐黑暗的生力军。这个传奇般的组织一直监视远古邪恶力量的活动，并为即将到来的战争做好万全的准备。

在游戏的初始几关，玩家将踏上去Ostagar的旅程，这是玩家证实自己能力的机会。玩家的选择也将影响到游戏的进行：是作一名传奇英雄式的暗色守护者，还是一个残暴无度的恶霸。

不管怎么样，让我们首先来认识几位游戏中的英雄。


我说，这界面是不是很像“无冬”呢？


法师塔的幽禁，法师不应成为这场瘟疫的替罪羊


肉盾的好处就是——抢尸体最快

英文名：Dragon Age: Origins　本刊译名：龙世纪——起源　游戏类型：角色扮演　制作：BioWare
发行：Electronic Arts　期待度：★★★★☆


赐予我力量吧，我是——法师


阴森的地下城，会遇到龙吗？


游戏最多允许玩家组成一支4人小队，人多手杂，注意多用空格键哦

人物

Alistair：Alistair是暗色守护者的一名新兵，在瘟疫发现的前6个月才被Duncan征召入伍。Alistair的母亲死于难产，他在Redcliffe城堡长大成人后便被送到教堂接受宗教课程及武艺训练，之后他成为圣堂武士的一员，监视法师工会的活动，并追捕任何反叛者。但Alistair的性格似乎不适合作一名神职人员，他放荡不羁，说话时还喜欢带点黑色幽默，这与他的那些刻板严肃的老师们显得格格不入。当Duncan遇见他时，他正为即将举行的宣誓永久服从教会的仪式而闷闷不乐，Duncan感受到了在他不羁的外表下，有一个善良与忠诚之心。于是Duncan以征兵官的权利迫使教堂放弃Alistair，并让他加入暗色守护者。Alistair从此忠心耿耿，誓不回头。

Duncan：和大多数暗色守护者的成员一样，Duncan放弃了自己的姓氏，从此没有任何羁绊。但Duncan只是轻描淡写地说，这只是为了念起来更方便些而已。他的父母分别来自不同国度，他从小也在一个完全陌生的国家长大。现在，他正进行一个“不可能完成的任务”——带领暗色守护者进驻Ferelden，一个早在两百年前就处于无秩序无法律的混乱状态下的国家。在一片怀疑和敌对声中，开始征募新成员。

Wynne：Wynne是法师公会的一名灵魂医者，她可以暂时从虚幻中召唤出具有保护或恢复作用的灵魂。她为法师公会鞠躬尽瘁，教导法师认识并控制自己的法术天赋，强烈的正义感和道德约束使她备受爱戴。但由于人们对魔法力量的恐惧与误解，法师公会也因此受到攻击。Wynne则坚持自己的信仰，并激励每一位法师，“争取你们应有的权力，你们不应该活在斥责的阴影中。”

职业

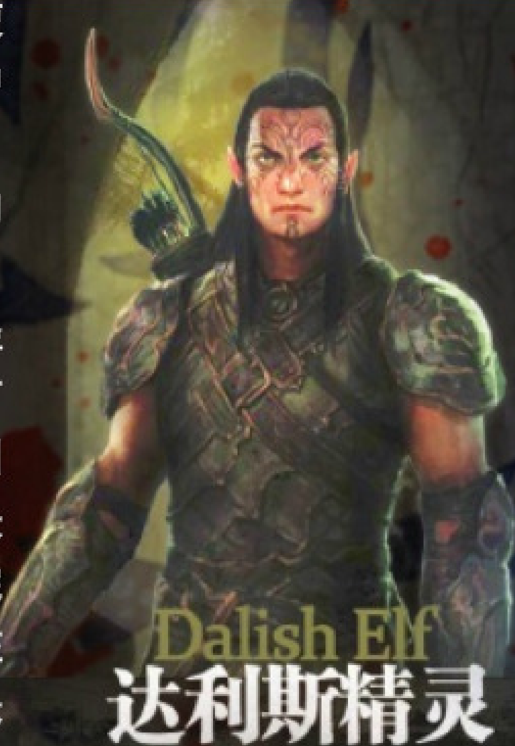
游戏的副标题“起源”不仅意味着崭新篇章的开始，还暗指了游戏的全新人物创建系统——血统。玩家在游戏的一开始就需要选择角色的血统，它对角色的成长至关重要，也会影响到NPC对玩家的看法，甚至会改变游戏的进程。血统决定了角色的目标，他看待世界的方式，以及想成为何种英雄。

血统

别以为一提到职业我就会在这里列举出一大堆听起来怪异又很骇人的东西来，那是“泡菜”爱干的事……在《龙世纪》里，职业的设置回归传统，那就是战士、盗贼和法师——喜欢用刀剑砍人又不怕立刻被人砍翻的选战士，喜欢偷偷摸摸潜行背刺的用盗贼，喜欢两手冒火天上掉冰的用法师——简洁明了，安全有效。随着游戏的进行，玩家可以自定义角色的成长路线，选择独一无二的天赋与技能（对于这个我们倒是不陌生）。BioWare保证《龙世纪》有一个完善的成长系统，能让玩家培养自己喜爱的角色类型。

龙

龙，奇幻作品里怎能少了这种极具代表性的生物呢？况且还是在名为“龙世纪”的游戏里。BioWare声称玩家可以在游戏中遇见各种各样的龙，从通常我们见到的占了大半个屏幕的龙（要知道这已经是其中最小的了）到“天哪，













我真不敢相信我正在与这样的庞然大物作战”——这么大的龙。如果你期待传说中”史诗级”的战斗，这就是了……

《龙世纪》中的龙曾被人们作为神明来祭拜，但此刻却陷入沉睡之中。恶魔军团并没有停止对龙的迫害，它们四处挖掘寻找这些沉睡于地底的巨龙，将这些巨龙捕获并改造成末日恶魔，带领着恶魔爪牙横扫地面世界，从此生灵涂炭、瘟疫肆虐。现在是你，一名暗色守护者，行动的时候了（背景音乐”屠龙曲“响起……）。

战斗

你问我与龙战斗需要注意什么？BioWare的说法还是那一套。比如尽力挑选一些强力的队友啦，充分利用队友的特殊技能来制定战略啦，在战斗开始前给队友尤其是肉盾战士加好Buff啦，让你的法师角色站得离龙Boss越远越好啦，等等。另外别忘了我们在BioWare游戏中克敌制胜的法宝——空格键，多暂停游戏观察战场的情况以便及时调整战术，别以为战斗是即时制的就认为


战士在前面抗，法师在后面——唱


火焰魔法会点燃草丛，知道如何运用吧……


其实，我只关心发展“罗曼史”这部分……

这是一款ARPG，不然你会死得很难看……

有趣的是，这次的魔法效果不但绚丽，而且还能与环境产生互动。例如，玩家不小心踩着一个类似油腻术的陷阱，这时敌人会很智能地跑到你身边”油上点火”……别急，让精灵法师MM吟唱一个暴风雪法术吧，火焰便立即被漫天飞舞的雪花所埋葬。作为回报，你也可以在敌人脚下施放油腻术然后立马扔个火球过去，如果再送上一个风暴法术……嘿嘿，想想那火会烧得有多烈吧。BioWare将以上的例子称之为”法术连锁”系统，如果灵活运用能起到迅速扭转战局的作用。

队友

基于团队的冒险和战斗也是BioWare游戏的一大特色，关键是，你的队友们并不是无聊的战斗机器，他们是有血有肉甚至有思想的人，从而使玩家在游戏中的冒险显得生动有趣。在《龙世纪》中，玩家也将遇到各式各样的NPC，他们中的很多人都愿意加入玩家的队伍共同冒险。每名队友都有自己的个性、喜好以及专属任务，玩家在游戏中所作的选择也将影响到队友对你的态度。一些特定的角色组合还能引发出有趣的事件、特殊的对话选项、分支任务甚至是一段罗曼史。

互动

互动性仍然是《龙世纪》比较侧重

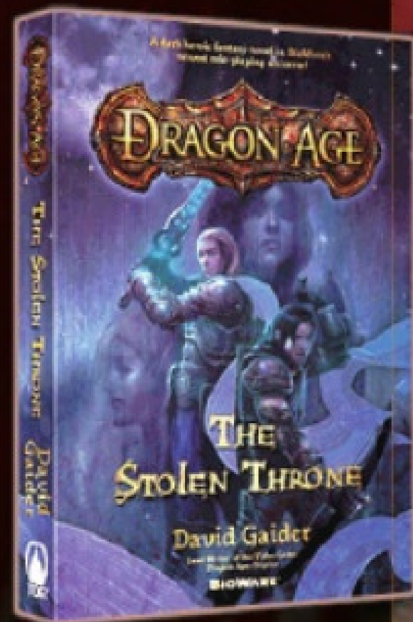

我想说的是，火焰魔法真的很强势——至少看起来如此


玩家的选择将会影响NPC对你的态度


对话同样充满了自由度


这就是一本原创的“规则书”，想知道更多暗色守护者与传奇生物的传说？请看小说……

的一个方面，玩家在冒险途中会遇到各种大大小小的选择，有的无足轻重，有的则会影响剧情的发展方向。例如，在游戏的一个城镇中，玩家会遇到一个被关在笼子里的囚犯，这个快饿死的可怜人乞求你给他一些食物充饥。如果满足他，你会得到一把魔法宝箱的钥匙作为回报；你也可以一刀了结他，然后从尸体上捡走钥匙。你的选择将会对之后的剧情造成不可预料的后果，而游戏中各种细小的选择更是多如牛毛。但BioWare对游戏时间仍然守口如瓶，只是一遍又一遍地强调：大量的选择、分支任务以及超高的互动性会让游戏的重玩度大幅提升。



最后，虽然《龙世纪》的发售时间再次延期，但BioWare决定先行发售一本前传性质的小说——《龙世纪——被偷走的王座》（Dragon Age: The Stolen Throne）。小说的作者正是游戏的编剧David Gaider，它详细讲述了游戏的世界观和历史以及瘟疫事件的来龙去脉，更吸引人的是，小说中的一些角色玩家还会在游戏中遇到哦。忘了说，小说的发售日期是11月3日，希望这个不要延期了……


混合风格游戏正在流行，就像这幅截图中表现的一样，《地狱诅咒》的游戏方式有时令你难以想象

地狱诅咒

预计发售日：
2009年3月

■江苏 防弹手柄

■《地狱诅咒》不是《战争机器》的仿品，它更加追求快速和火爆。

历史爱好者经常会进行这样一些假设：如果某一个历史事件没有发生，今天的世界会是什么样子的？而时空旅行题材的爱好者则认为，即便有人回到回去改变了历史转折的关键点，也仅仅只是创造出了一个平行世界，并不会对今天人们的生活带来任何影响。那么游戏开发者是怎么想的呢？

尚未结束的美国内战

在《转折点》《冲突世界》等战争游戏中，均将二战结束后的“冷战”转化为“热战”，而在今天我们要介绍的《地狱诅咒》中，则假定美国内战并没有在19世纪中叶结束，而是一直延续到了21世纪。原本主张蓄奴的南方与主张废除奴隶制度的北方之间爆发的这场冲突，随着工业社会的到来，也演变为Prescott财团为了争夺美国控制权而同反叛者进行的拉锯战。玩家扮演一个试图结束延续了两百年内战的革命组织的领袖Hamilton Rourke，正如游戏的“时代背景”那样，Rourke依然保留着西部牛仔的打扮，使用各种口径夸张的大号麦林枪作为武器，同装备有各种先进武器的野心家决战。

制作组宣称《地狱诅咒》是一个“枪战版的《古墓丽影》”，听起来好像很无厘头。就目前公布的几段视频来看，游戏强调在高节奏中完成各种惊险动作和射击，这非常类似街机上的经典横版射击游戏《合金弹头》的玩法。

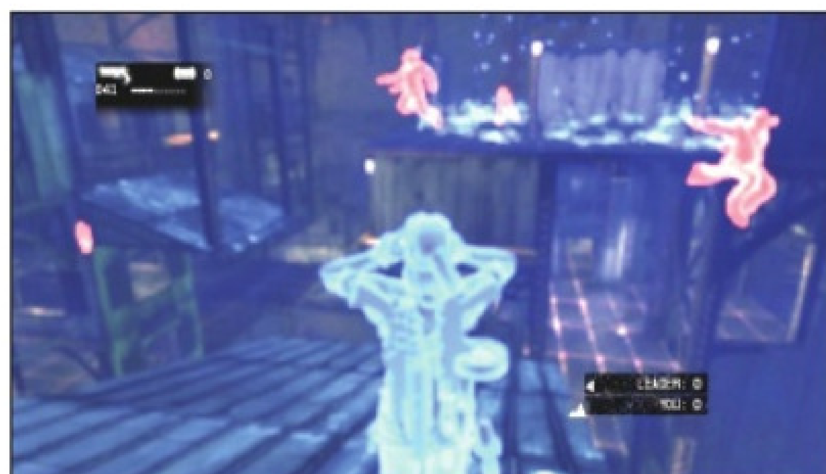
全3D版《合金弹头》？

游戏关卡的基本设计思路，是给予玩家一个可以清楚看到的目标，但到达目标地点的路径选择和行动方式则非常考验玩家的操作水平。比如在一个发生在洛基山脉上的关卡，玩家需要到达远处的一个吊桥，看上去是非常简单的目标，但前方是陡峭的悬崖，玩家需要快速攀爬、利用升降机的吊臂和各种人造建筑的边缘到达目标。这种关卡设计正与早期《古墓丽影》的设计理念相同。

以Xbox 360手柄为例，举枪键和开火键同常见的射击游戏完全一致。游戏并不是类似《战争机器》那样依托掩体进行稳扎稳打的玩法，因此有许多增加射击火爆度和流畅度的按键：按住RB可以实现冲刺跑，LB键可以实现透视，玩家能够看到墙后隐藏的敌人，当然这项特技的使用次数也是有限的。

武器选择的方式与《战争机器》完全一致，D-Pad上的4个方向键对应两种主武器、一种第二武器和一种投掷爆炸武器，与《战争机器》不同，当玩家按下其他武器进行选择后，主角并不会立刻切换到新武器，而必须待玩家开火后才能作出换枪动作。由于换枪时间延迟，这就意味着玩家想在遇敌后不被打死，就需要先开枪来“提醒”敌人自己的位置，这或许是游戏鼓励快节奏火爆对抗，而不是Camp横行的一种设计。

高速、火爆是《地狱诅咒》的两大设计原则，这也是多人模式必须具备的特性之一。除了死亡竞赛、夺旗等常见的的多人对抗以外，《地狱诅咒》还有一个名为“山丘之王”的模式：一派玩家需要守卫一个制高点，抵挡另一派玩家潮水般的进攻。


透视这种超能力就像是Sam Fisher的标准装备，可惜使用次数有限


许多战斗场面就像是光枪游戏，毫无障碍物，全凭你机敏的反应活命

英文名：Damnation　本刊译名：地狱诅咒　游戏类型：动作　制作：Blue Omega
发行：Codemasters　期待度：★★★☆


个体人工智能（Micro AI）的引入，使得《武装突袭Ⅱ》的士兵表现更为自然和真实

武装突袭Ⅱ

预计发售日：2009年3月

■广东 工业金属

■最真实的战术射击游戏继续在AI和指挥系统上进行改进。

被誉为“最真实的战术射击游戏”的《闪点行动》系列，由于发行方更换后造成的版权纠纷，Bohemia工作室不得不启用一个全新的品牌，这就是模拟类射击游戏的后起之秀——《武装突袭》，游戏的续作以“Game 2”为代号，在Bohemia工作室已经开发了将近两年时间，它就是游戏的正统续作——《武装突袭Ⅱ》。

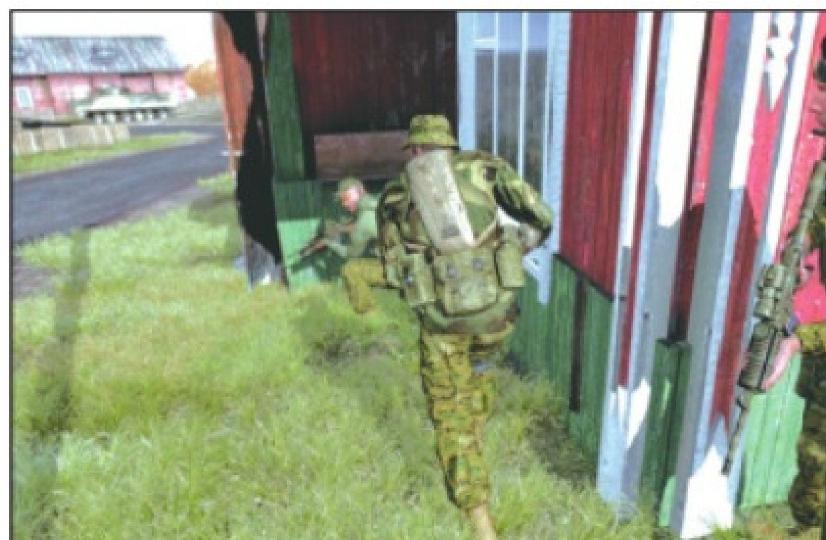
以现实局部冲突为背景

ArmA 2的故事发生在一个名叫Chernarus的东欧小国境内，旁边的一个传统大国以Chernarus内部的民族冲突损害其侨民利益为由，派遣地面部队大肆入侵。Chernarus的传统力量根本无法与之相抗衡，其防御很快就土崩瓦解。流亡政府请求西方世界予以支援，美国的一支特遣舰队和海军陆战队奉命前来“恢复秩序”，玩家将扮演一个代号为“剃刀”的小组，在海空部队发动全面攻击前，登陆Chernarus本土搜集情报，并破坏敌人的指挥枢纽。游戏中出现的阵营也堪称是“闪点”系列之最，除了美国和东欧某大国两大派系以外，还包括Chernarus的伪军同反叛军、私人军事武装部队、联合国维和部队和民兵组织。此外还会加入平民，在战斗中造成妇女和儿童的伤亡，会给任务评定带来严重影响。

游戏的故事背景，不经让人联想到了去年夏季俄罗斯与格鲁吉亚由于奥塞梯问题而爆发的冲突，故事的背景与这场低烈度的局部战争几乎完全一致，但接下来的就不那么真实了，因为万能的美军又登场了。游戏的场景和地貌特征主要取自捷克，即制作组的祖国。

以单兵为核心

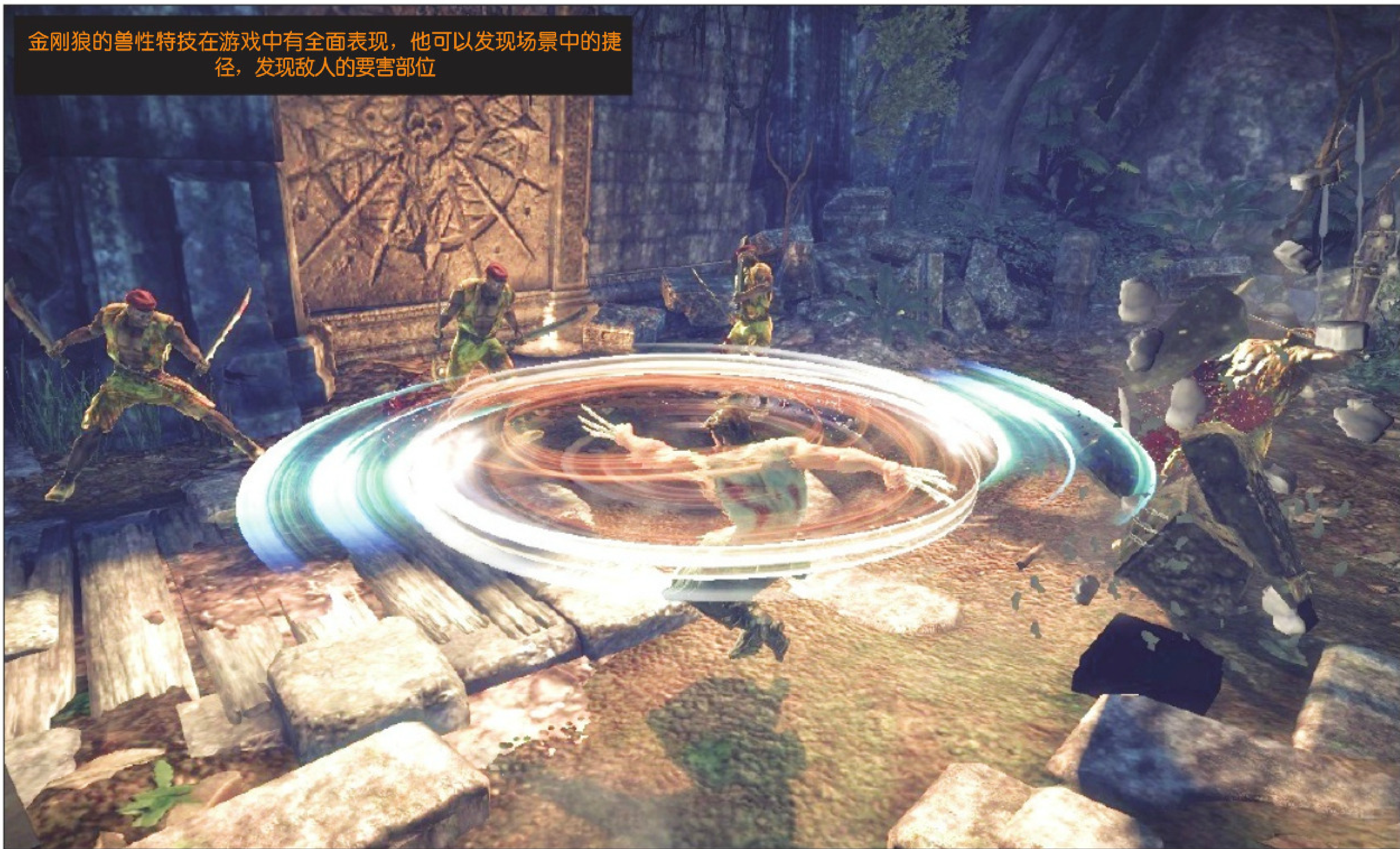
Ubisoft的《幽灵行动——尖峰战士》系列，已经为我们展示了以士兵为战场一线指挥中心，协调各种重型军械完成攻击的未来步兵战斗方式。在《武装突袭Ⅱ》中，玩家也将体验这种“未来派”的战场体验，你所扮演的是“剃刀”部队的指挥官，除了领导一个12人小组以外，还可以根据战术需要和后勤支援的情况，完成各种组合攻击方式。新的“鸟瞰指挥”（High Level Command）系统，能够让玩家跳出主视角，用RTS的上帝视角和鼠标点选操作，来控制各种战场单位作战。先前公布的资料显示，游戏中出现的车辆为50种，但近期公布的情报显示，50种车辆并不包括同一车型的变体，以悍马车为例，如果算上M2、TOW等型号，游戏中可以驾驶的车辆将超过120种。


士兵会根据各自所处的地形和敌我双方的力量对比，选择更为合理的战术动作


拖拽队友的功能显得很人性化

“闪点”的第一作就已经创造了一套非常完善的指挥系统，而本作还会加入同队友的互动交流，如要求相邻掩体内的战友为自己投掷弹药、挥舞手势要求平民避让枪弹。此外，游戏还增加了一个“拖拽受伤队友”的操作，由于本作的主题是小组作战，队友伤亡有严格的限制，在队友受伤之后，玩家需要一面要求火力掩护，另一方面上前将受伤者拖拽至安全位置接受治疗。同时，玩家本人要害部位中弹后将直接导致丧失作战能力，倒地后的玩家可以要求队友上前拖拽自己，此时的你还可以像《使命召唤——现代战争》中那样，在受伤状态下使用M9手枪为队友提供掩护。P

英文名：ArmA Ⅱ　本刊译名：武装突袭Ⅱ　游戏类型：射击　制作：Bohemia Interactive Studio
发行：505 Games　期待度：★★★★


金刚狼的兽性特技在游戏中有全面表现，他可以发现场景中的捷径，发现敌人的要害部位

X战警起源——金刚狼

预计发售日：2009年5月

■广东 工业金属

■精美的画面、细致刻画的人物和战斗或许已经足够吸引那些《X战警》的粉丝了。

围绕金刚狼面颊生长的那圈体毛，与其说是胡须，不如说是兽毛。且不说拳下伸出的利爪，单这个造型就可以吓退不少胆小者，初次接触《X战警》系列的观众，大概第一眼也不会对金刚狼这个角色有太多的好感吧。而随着剧情的深入，我们逐渐了解到，金刚狼有着离奇的身世，有正义勇敢的宝贵品质，对爱情有向往，和我们一样有血有肉。他通过努力找回了迷失的灵魂，实现了自我的认同，关于选择的万般徘徊与折磨的苦痛，让我们知道，他看似凶悍的外表下所包藏着的，是一颗如天使般白纸般洁净的心灵。整个《X战警》系列，也是玩家跟随金刚狼的历程，一层层拨开他那如兽毛般蓬松的络腮胡，去和其灵魂深处发生共鸣的过程。

现在，好莱坞的影片公司打算进一步拨开他蓬松的络腮胡。今年夏天，电影《X战警起源——金刚狼》（下文简称XW）就会在全美公映。这部电影将以金刚狼这名传奇漫画英雄作为主角，用全新的故事去诠释这位英雄的觉醒过程。游戏的故事发生在整个《X战警》故事的20年前，电影中会描述金刚狼同William Stryker的首次相遇、X战警计划的创立以及他与Sabretooth的复杂关系等。作为一款2009年即将上映的同名电影的改编游戏，其质量的好坏已经成为玩家们关注的焦点。欧美媒体也罕见地以封面故事的形式对这款新作投入了很大的报道力度。

超能英雄的超能力

任何从超人漫画改编过来的游戏都面临这样一个设计难题：如果将主角设计得刀枪不入，对游戏玩家而言，很快就会感到索然无味。而将超能英雄们“平民化”，被敌人连续攻击之后也会受伤流血，乃至死亡，玩家也很难接受，甚至一个动作游戏中司空见惯的HP槽，对担负拯救世界使命的超能英雄而言都是很不协调的。对此，制作组将金刚狼的健康值以更为直观的方式表现：这位“兽面人心”的传奇英雄在HP不足的情况下，心脏和腹腔内的内部器官会暴露在玩家们的眼前，就像漫画中所表现的一样，此时的金刚狼的攻击力会有一定程度的上升，但不能再承受更多的打击。此时如果获得HP恢复道具，其身体就可以回归常态。

这个系统也是制作组最引以为豪的手笔，如果金刚狼被一枚子弹击中，那么你会看到他身体上被子弹击中的部位出现一个弹孔；如果被利刃割伤，则会看到受创位置上有一道流淌鲜血的刀痕——一切看起来都是相当自然的。他身上那件白色的背心，也会在战斗中浸


雪白的衬衣已经支离破碎


迅捷的移动让战斗节奏很快

英文名：X-Men Origins: Wolverine　本刊译名：X战警起源——金刚狼　游戏类型：动作
制作：Raven Software　发行：Activision　期待度：★★★★


投掷是金刚狼的近战技巧之一，将敌人投向致命物体省时省力

满自己和敌人的鲜血，而在每一次升级时候，他都可以免费获得一件全新的背心，只不过干净也只是暂时的。

同流行的许多动作游戏一样，主角在消灭敌人之后会获得经验值（XP），XP的累计可以让人物升级，每次升级之后获得的奖励点数可以用于提升金刚狼的体能、速度、招式，此外还可以获得“突变诱导剂”来加速金刚狼身体的变异，使人物得到在短时间内获得高等级时才可以使用的特殊招式。为了突出动作的表演性，解决单个敌人所使用的招式组合越多、连击段数越高，收获的经验值也就越多。

目前为止的试玩片段

目前XW已经公布了3段演示视频，在其中一段的片头，金刚狼站在一处绝壁上，接下来上演的，自然是为了渲


超能力跳跃令敌人更头疼

染英雄形象而在ACT游戏中司空见惯的“跳楼”表演：纵身一跃后的金刚狼穿过白云，直扑地面，以泰山压顶之势从天而降，干掉了（或者说砸死了）一个倒霉蛋，然后开始了一场位于原始丛林中的血腥搏杀。

游戏以ACT游戏标准的第三人称视角开始，视角采用了固定机位与可调整机位相结合的方式。拜次世代硬件的性能所赐，同屏人数与《X战警》系列之前作品相比较而言有了显著提升，金刚狼也无法以事必躬亲的方式，与每一


金刚狼的标志性动作之一，用利爪将对手挑过头顶，再给予致命一击

个来袭敌人“磨血”。除了常规攻击和“大招”以外，环境还提供了很多可供玩家快速“处理”敌人的方式，如施展投技让处于自由落体状态的敌人被锋利的热带植物戳死，或者直接丢下悬崖。在连击到一定段数的时候，屏幕上会出现按键提示，在规定时间内按动Xbox 360手柄上的Y键（PS3上的三角键，PC版未知……），就可以施展必杀攻击，金刚狼会用他标志性的利爪华丽地撕碎敌人。

在演示片段中就出现了多个重口味的必杀动作，包括扭断敌人脖子之后将其举起，然后再用利爪刺穿其腹部，和将敌人挑空之后再追加穿刺攻击。除了满屏的鲜血以外，甚至敌人的脏器也随着利爪的拔出而流出腹腔……通常影视题材改编游戏都希望能够借改编对象的名气卖得更多，因此都非常注重能够吸引不同年龄层次的玩家购买，真不知道制作组是不是让游戏连M级都通过不了了？

多样化的任务

演示片段的第二部分交代了金刚狼逃出位于Alkali湖之下的X计划基地的故事。除了面对敌人以外，还要在限时内躲过被大水淹没的下场，紧张感十足。金刚狼单凭自己的能力是无法逃过隧道内席卷一切的水流的，他首先跳上了一个正在试图逃跑的卡车的顶部，解决这里的敌人，然后以“空中接力”的方式，高速行进中再跳上其他飞驰的车辆，直到逃出生天。

第三段演示名为“零点特工”（Agent Zero），在关卡设计上与刚才介绍的X计划基地脱出战有一些类似的地方，不过前者的场景是泄洪隧道，而这一关卡则是“高空作业”。站在摩天大楼之上的金刚狼飞身扑向一家前来剿杀自己的直升机，吸附在起落架上躲避飞行员的枪火，然后进入机舱与全副武装的士兵搏斗，在干掉一架直升机之后，再跃出机舱，以同样方式高空劫持一架另外的直升机，直到冲向关底——“零点特工”乘坐的直升机，在狭窄的机舱中同这位重量级Boss一决高下。

许多电影改编游戏中的演示场面都是这样火爆十足，但往往玩家很难弄清游戏的可玩性究竟在哪里。原因无非是开发人员只能在一个限定好的背景下进行游戏设计，而无法天马行空地发挥他们的想象力，有时这些游戏的开发者也不清楚他们要表达什么，只是要完成这么一款游戏而已。《X战警起源——金刚狼》看起来有所不同，从它小有名气的开发团队、精致的画面和手感良好的战斗来看，或许我们真的可以对它多一分期待。P


游戏演示之一：丛林中的一番战斗


某些细节处理十分血腥


霸王？那是谁？我们是来玩小鬼的……

霸王 II

预计发售日：2009年12月

■湖北 MorganaBlackstaff

■如果你笑着打通了《霸王》，那么准备在它的续集里继续大笑吧！

2007年夏发售的《霸王》，以新颖的游戏方式、诙谐的对白和亮丽的画风令玩过的玩家都赞叹不已，意犹未尽。现在，我可以很负责地告诉你：它要出续作了，而且就是今年。是的，我们的那些Rock & Roll的小鬼们又回来了！

喜剧效果延续！

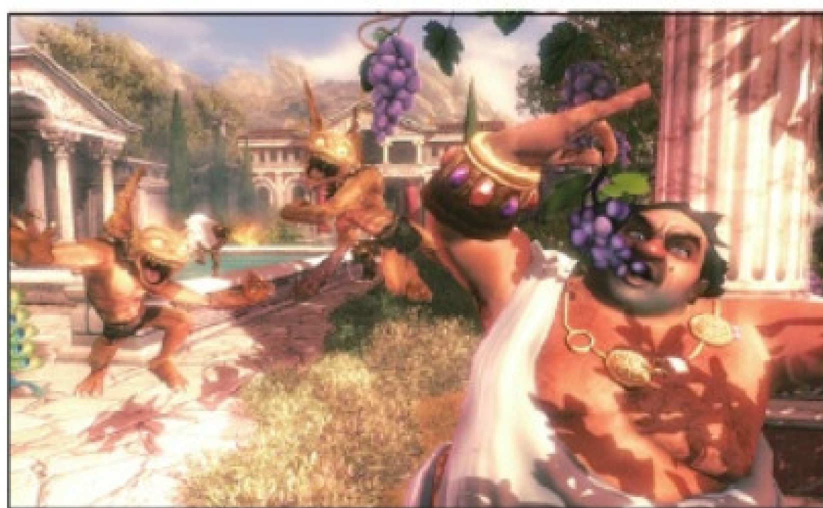
《霸王2》的剧本仍由Rhianna Pratchett（自由剧作家、英国作家协会成员）撰写，如果你对她还比较陌生，想想《荒诞世界》、《超越神界》以及近期的《镜之边缘》和PS3上的独占游戏《天剑》，都是出自这位女作家之手。二代的故事发生在前作约50年后，玩家扮演的是前作主角的后代，在《霸王——地狱重生》里，他刚出生就被送到了Nordberg大陆的冰雪之国，那里由一个类似古罗马的文明统治着，新成立的政府军禁止居民使用任何魔法，因为神秘的魔法对于绝对服从力量的他们来说是一个巨大的威胁。

虽说前作的主角是玩家所扮演的霸王，但从头到尾你的风头全被那些张牙五爪的小鬼给抢了去。“不幸”的是——在二代中也是一样。游戏制作人Lennart Sas告诉我们，“现在的小鬼比前作中更勇猛”（喊着口号冲向敌营时更无所畏惧？），“智商更高了”（其实是指寻路能力更强了——无论如何哥布林的智力也不可能高于5对吧？），“更重要的是，能为主人做更多事了”——它们不单会罩着南瓜帽、举着菜刀为你杀敌并捧回战利品，还会骑乘动物（！），使用战场上的战斗机械（！！），甚至是驾驶战舰（！！！）。”这听起来实在太酷了，现在我更担心我们的霸王主角在游戏中的地位了……

更聪明的小鬼！

在游戏的演示中，我们的霸王与一大群装备护盾的百夫长狭路相逢，在这一战役中我们首次看到小鬼们骑狼作战。就像武器与盔甲（如果南瓜帽也算的话……）一样，可供小鬼们骑乘的动物在战场上随处可见，只需让小鬼走向它们即可。小鬼骑着狼四处乱窜，不但移动速度翻倍，在狼背上还可轻易击破百夫长的盾牌，砍起人来更是叮当直响——比前作中的声音更加清脆。演示里最令人印象深刻的当属一场攻城战。此时我们面对的是一座坚不可摧、密不透风的城堡。在前作中是几乎没有希望攻破的，可现在不同了。小鬼可不仅只会大叫着向前冲了，它们的选择是——伪装。你会看到它们把敌人的装备穿在自己身上，大摇大摆地走进去……可是，小鬼“扮演”的百夫长实在是……太矮了！想想它们那种滑稽的样子你就会忍不住笑出声来。

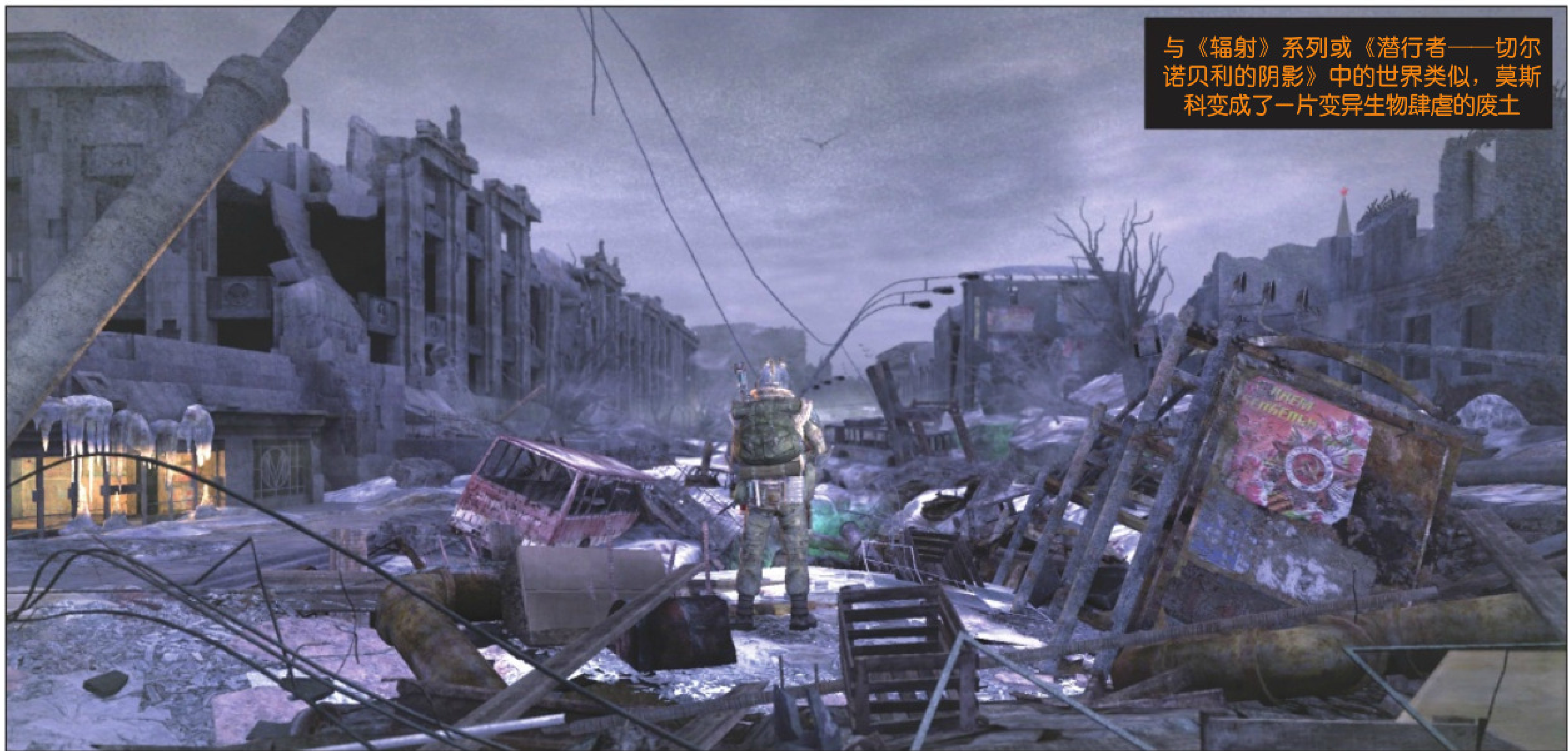

冰封之国大战独眼猩猩？等等，这地上爬的是什么？也忒可爱了吧


古罗马Feel的村庄与古灵精怪的小鬼们真是格格不入，但这样才有喜剧效果

是的，既然有攻城战，就自然少不了攻城机械，比如说——投石车。我们看到这些“智商更高”的小鬼们欢天喜地（也不知道乐些啥）地冲向投石车，瞄准之前经过的一架桥，噼哩啪啦就是一顿狂轰乱炸（这样就不会有追兵了，真聪明）。就在来的时候，它们还不得不乱跳着四处躲避投石车射出的巨石呢……

二代的世界也比前作辽阔得多。玩家将会探索冰雪覆盖的山脉和充满热带风情的岛屿。还记得前作中阳光和煦、生意盎然的小村庄吗？作为“霸王”的标志性场景也会在续作中出现。此外，玩家这次终于可以直接操作一个小鬼了，而不是手一挥就跑过去一大堆……最后，期待一下二代中的邪恶路线——制作组目前对这个仍守口如瓶。

英文名：Overlord II　本刊译名：霸王 II　游戏类型：动作　制作：Triumph Studios
发行：Codemasters　期待度：★★★★☆


与《辐射》系列或《潜行者——切尔诺贝利的阴影》中的世界类似，莫斯科变成了一片变异生物肆虐的废土

地下铁2033—最后的避难所

预计发售日：2009年第二季度

■江苏 防弹手柄

■如果你还在怀念《潜行者》里的末日世界，何不去俄国再经历一次核灾难？

西方末世题材的科幻影视作品，均是把欧洲和美国作为末世上演的舞台，坍塌的白宫、埃菲尔铁塔、白金汉宫，已经屡见不鲜。《地下铁2033——最后的避难所》（下文简称M2033）将末世舞台放在了俄国，游戏改编自俄罗斯作家Dmitry Glukhovsky的同名小说，这部小说曾经在东欧创下了超过200万的销量。

末世舞台的转移

M2033的背景发生在一场摧毁整个地表人类文明的核灾难之后，莫斯科地下的核掩体和地铁系统中依然有1000多名幸存者。之后20年的时间，没有一辆车辆经过高速公路，没有一架飞机在天空中飞过，依靠发电机维持的无线电台传来的是永恒的杂音，人们不知道掩体外的世界变成了什么样，传言这个蓝色星球已经变成了一片废土，各种变异生物为了争夺生存权而自相残杀。整个掩体内的幸存者们似乎也适应了地下生活，他们有完整的管理体系、有政治生活，幸存者们也在掩体内繁衍后代，延续人类文明的火种。尽管幸存者们有利益纷争导致的各种矛盾，但生存的首要需求，迫使他们能够维持这个脆弱的共同体。直到有一天，一种被幸存者称为“黑暗”的变异怪物攻入了掩体的一部分。掩体内不同区域、不同派系的幸存者在巨大的生存压力面前很快就分崩离析，与受兽性支配的怪物相比，丧失人性的同胞们，似乎更为可怕……

来自俄罗斯的游戏开发公司4A Games仿佛要让《潜行者——切尔诺贝利的阴影》的成功模式重演。游戏的结构类似于这部同样描绘核辐射地区生存战的FPS作品，同样的，游戏中没有线性剧情，复杂的地下人类世界、充斥核辐射的莫斯科地表，都将成为玩家探索的舞台。

平民英雄拯救人类

玩家扮演的主角是在掩体北部要塞负责防御的士兵Artem，在“黑暗”的第一波攻势后，Artem所在的团队全军覆没，他的第一个任务，就是像最早的马拉松长跑“运动员”——希腊战士菲迪皮德斯那样，尽快跑到掩体的政治核心——“城邦”中，只不过他的任务不是传递米勒狄派将军大获全胜的消息，而是警示接下来将会发生的针对掩体各个区域的变异生物入侵。随着游戏进行，他将经过由民主制度、极权主义等各种现实世界中的政治体系把持的幸存者地盘，从属不同派系的士兵，其武器装备和对玩家的态度也将会是大相径庭的。

城市中的每一个NPC都有独立的AI和行为方式，这是M2033所强调的一个卖点，在探索的过程中，玩家会看到和平状态下的妇女忙于家务事，孩子们奔跑嬉戏、男人们吸烟、擦拭武器。而当一声枪响后，每个人的行为都会发生对应的变化。游戏中三大派系的士兵，其战术风格也有很大差异，有的阵营忽视生命，士兵习惯亡命冲锋；有的阵营则更喜欢火力全开的消耗战。

《潜行者》的装备系统充分体现了极端环境下的单兵作战特性，在M2033中，玩家的武器库中将不会出现任何西方的装备，当然为了弥补清一色俄制装备所带来的“审美疲劳”，游戏中也会加入为数众多的原创枪械。


对战斗的表现十分火爆，即便是重机枪也无法压制凶猛怪兽的突击


温情时刻是刻画故事的必要

英文名：Metro 2033: The Last Refuge　本刊译名：地下铁2033——最后的避难所
游戏类型：主视角射击　制作：4A Games　发行：未定　期待度：★★★★



就像无数B级片里表现的那样，公路串联着星星点点的小镇、餐厅和加油站，这就是地狱骑士们表演的舞台

地狱骑士

预计发售日：
2009年第二季度

■江苏 防弹手柄

■《地狱骑士》身上烙着浓浓的1960年代印记，GTA模式看上了颓废与激进并存的一代。

Rockstar North的GTA系列将沙盘动作游戏推向了又一个巅峰，师出同门的《地狱骑士》（以下简称RtH，Deep Silver是重组后的Rockstar维也纳分部使用的新名称），将着眼点放在了上世纪60年代以越战、无政府主义、重金属摇滚，甚至毒品为主题的一代美国颓废青年身上，地点不再是以纽约为原型的虚构国际化大都市，而是飞车党横行的西部荒凉小镇。

激情与颓废并存

20世纪50年代的保守生活方式已经结束，嬉皮士革命造就了颓废与激进并存的一代。伍德斯托克摇滚音乐节、反战运动、公民权利运动等贯穿60年代的历史事件，也会在游戏中一一呈现。尽管由于时代背景的限制，游戏中不会出现GTA的网络、电视新闻等媒体，但制作组依然获得了高达600首的60年代经典摇滚名曲，以扩展游戏内建广播电台的素材库。

RtH的主角是一名从越南战场返回，饱受战争创伤折磨而无法融入社会的老兵。他的名字叫做Ray，加入了一个名为“恶魔之手”的摩托飞车党集团。故事的主线就是Ray从飞车党的底层，一步步爬上帮派的顶端，并蚕食其他帮派的地盘，直至成为美国西部叱咤风云的飞车王。与GTA强化的重点不同，RtH将不包含任何的多人模式，它将是最纯粹的单机游戏，游戏注重故事情节及时代氛围的还原，对“剧情控”玩家而言，这一承诺听上去十分诱人。

帮派大战，地盘之争

2月份公布的最新资料显示，RtH似乎从EA的《教父》系列中吸取了不少成功的经验，游戏的剧情驱动不仅只是通过“任务领取—完成—接受新任务”的方式，而更注重地盘扩张和经营成分，玩家可以管理自己的“产业”，招募拥有各种技能的飞车党团伙，不断壮大自己的势力。

游戏的地盘之争的手段与我们经常见到的方法有着很大不同：荒凉的60年代加州，并没有GTA“自由城”的繁华喧嚣与纸醉金迷，两侧荒无人烟的公路上，最宝贵的设施就是加油站——它就是提供一片广大区域内所有车辆动力的设施，好比是茫茫沙漠中的一口深井。控制了加油站，也就控制了一片地盘，这就是RtH中最基本的地盘控制方式。火爆的飞车追逐，血肉横飞的帮派大战，都是围绕加油站的争夺而进行。

与GTA4游戏系统的最大不同在于，RtH中将不包括“金钱”的概念，玩家完成的任务，只能增加自己的“名声值”。换句话说，“名声值”就类似于货币，玩家可以支配这一点数来购买摩托车的配件和各种武器，游戏对摩托车的自定义改装项目堪比正宗的机车驾驶游戏，除了性能的提升外，还可将车辆的外观改得更靓更酷，这样就可以让主角有“面子”，并对一系列帮派活动的开展带来便利条件。当然，更具体的互动方式，还有待制作组进一步说明。

考虑到飞车党的行动方式，RtH并不强调火爆的枪械对射，代之的是肉搏攻击方式，主角可拳击、脚踢、肘击敌人，可以施展各种夸张的投技和连击。肉搏武器也不仅仅局限在棒球棍，电锯、消防斧、千斤顶，都会成为地狱骑士们宣泄怒火的主要武器。P

英文名：Ride to Hell　本刊译名：地狱骑士　游戏类型：动作　制作：Deep Silver
发行：Deep Silver　期待度：★★★★



想必从喷涂到改装都可以在此完成


帮派、仇恨、女人……


柳溪镇的城堡依旧坐落在压抑和萧条的气氛中，和前作一样，这里依旧大雨如注

黑镜庄园2

预计发售日：2009年

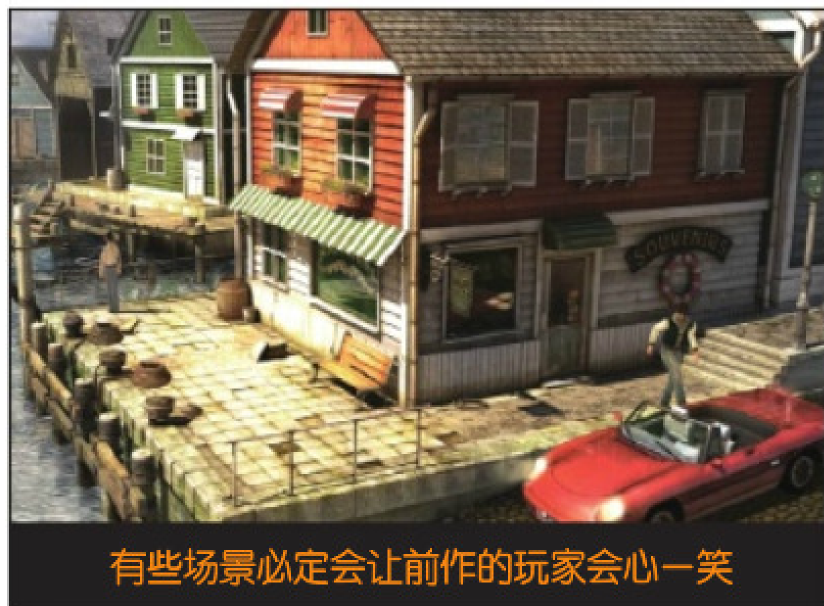
■ChinaAVG CaesarZX

■熟悉的柳溪镇又一次回到我们面前，只是旧貌换新颜。

2008年3月，过去几年中最成功的冒险游戏之一《黑镜庄园》公布了它的续作，故事发生在原作的12年后。

梦回柳溪镇

在《黑镜庄园2》中，物理系学生Darren在缅因州海岸小镇Biddeford的一家小照相店工作。他是个孤僻的隐居者，出于对摄影的热爱，他只好忍受那个令人讨厌的老板Fuller。一天，一个年轻的英国女孩来到Fuller的店里，引起了Darren的注意。然而，那个烦人的老板一直不让他们俩太过接近对方。目送她离开店后，Darren发现有人正在跟踪美丽的Angelina，后来她失踪了，而他的老板看起来和此事有关。Darren想要查明真相，想要让Fuller付出代价。从这一天开始，Darren一直被噩梦缠身，梦里他到了一个英格兰小镇——柳溪镇（Willow Creek），也就是黑镜城堡的所在地……


有些场景必定会让前作的玩家会心一笑

《黑镜庄园2》原先打算使用3D引擎，但这个计划后来在开发初期就被取消了。也许原作的粉丝会为这一点感激开发商，因为前代的2D画面实在好极了。同样，续集中精心制作的2D背景加3D人物给我们留下了深刻的印象。开发商表示，玩家可以在冒险中探索大约150个场景。和原作中一样，游戏中会在同一场景中设计昼夜的交替。夜间或者黎明的场景截然不同，别有味道。

一些新的尝试

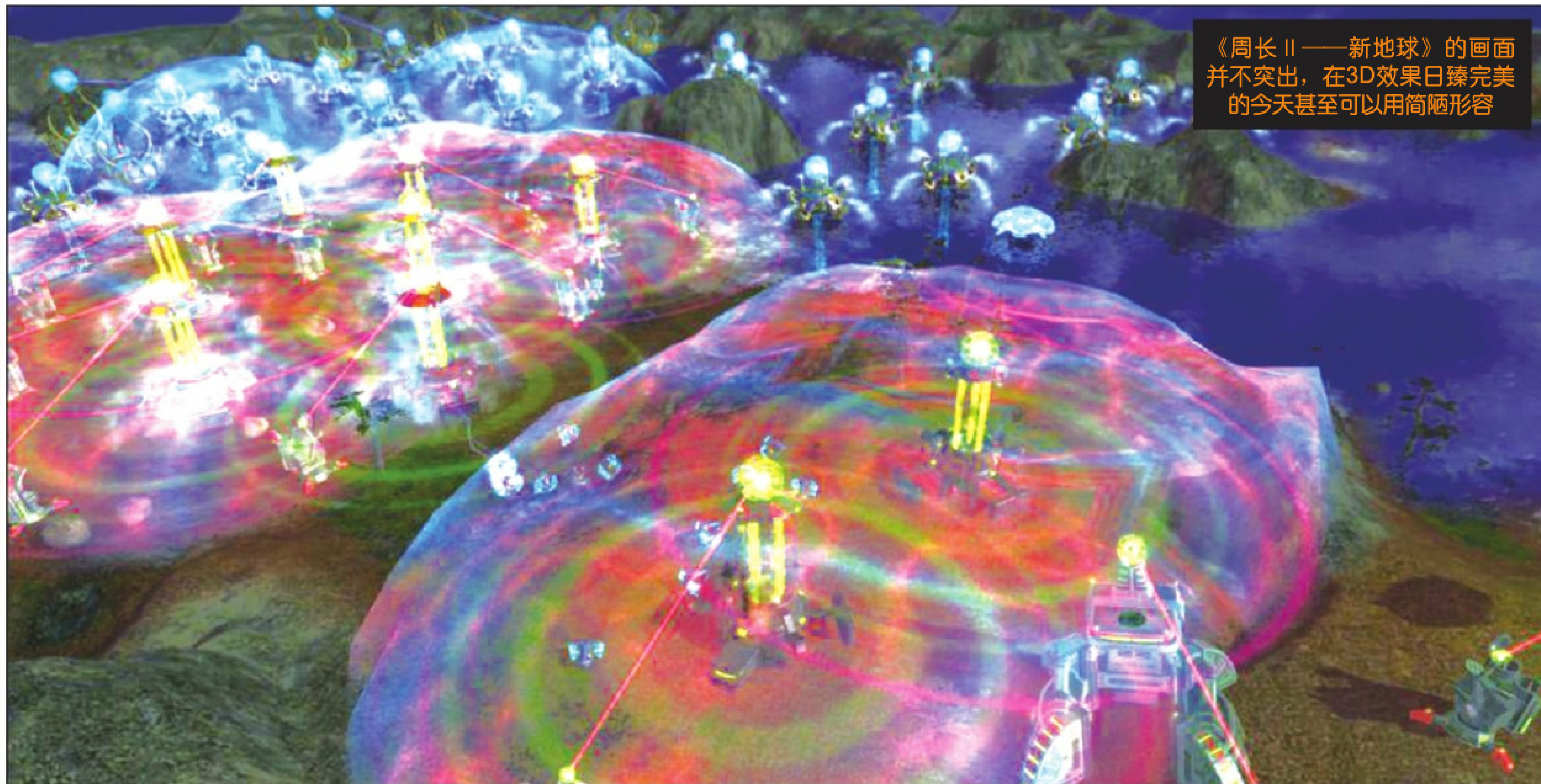
和《塞伯利亚之谜》相同的是，游戏中一些的背景可滚动，而且可以滚动3个屏幕的长度。游戏的背景不再是死气沉沉，而是有了动态物件和光影效果。另一方面，前作中就有的黑镜城堡看起来旧貌换新颜，一代的玩家不会对场景有太多似曾相识的感觉，相反，他们会欣喜地面对更多改进的细节。除了城堡，原作中的许多其他的场景都会在经过“大翻修”后再现，比如柳溪镇、城镇教堂以及附近的墓地都将不同。看到预告片中柳溪镇里的前照相博物馆（展出12年前的杀人犯蜡像）或许会让前作的玩家会心一笑。


魔镜中藏着什么样的秘密？

开发商很清楚要是自己在续作上太过“实验性”，就会失去很多一代的粉丝。但《黑镜庄园2》还时间哦会取消原作中的一些不受欢迎的东西，比如在前作中滞后的热点或在玩家走过了特定数量的屏幕后才会发生的特别事件。但有一样东西新作会保留，那就是主角会在特定时间死去。这一次游戏中将在一些特殊事件发生前设置自动存盘点，免去玩家的顾虑。

关于谜题，游戏依然保持原作的风格。除了物品和对话谜题，开关谜题也会回归。然而，开发商不准备再考虑复杂的滑块谜题，因为该谜题要求玩家有专业知识或必须有外部协助，例如原作中广受非议的星座谜题。另一个值得关注的就是逻辑谜题，很多一代的玩家都不喜欢。游戏的结构和故事将是线性的，以章节形式进行。看到一代的剧情如何与续作衔接是一件很有趣的事。

英文名：Black Mirror 2　本刊译名：黑镜庄园2　游戏类型：冒险　制作：Future Games
发行：Digital Entertainment Pool　期待度：★★★★


《周长Ⅱ——新地球》的画面并不突出，在3D效果日臻完美的今天甚至可以用简陋形容

周长Ⅱ——新地球

预计发售日：2009年3月

■北京 帕林

■《周长》颠覆了传统，所有部队都由相同基本元素组成，可无限制地相互转换。

在这个世界上有很多被埋没了的优秀游戏。它们的知名度虽然没法和身披各种光环的超级商业大作相比，但其中独特的创新元素却为我们留下了深刻的印象。2005年由Codemaster出品的《周长》就是这样一款风格独特的优秀游戏。如果你玩过《周长》，就一定会记得其中的3种非常奇特的游戏概念——单位变形、资源系统以及地形改造。在二代中，游戏制作组发扬了他们杰出的创造力，继续为游戏引入更多新鲜的概念。不过在接触这些新概念之前，还是让我们先来看看从一代中保留的一些独具特色的游戏系统吧。

独特的《周长》

我们先来说说前面提到了单位变性的概念。在传统的RTS中，我们已经习惯了可以制造十几种部队，部队之间存在相生相克关系的经典模式。但《周长》完全颠覆了这一传统。在这个系列游戏中，所有的部队都是基于纳米技术设计的，因此，所有部队都是由相同的基本元素组成，可以没有限制地进行相互转换。在游戏中，只要你研发出了相应科技，你的任何部队都可以在不需要花费任何附加资源的情况下变形成另一种部队，当然，这种变形需要时间。这意味着只要你提前侦察到了对方的进攻部队，当它们浩浩荡荡的开到你的基地中时，等待它们的就会完全是它们的天敌，从而瞬间扭转战局。可以说时间和距离在这款游戏中甚至超过了资源的重要性。因此，在这款游戏中，侦察的重要性远超过了其他因素。

一张巨型刮刮卡

和“变形”一样，资源系统是《周长Ⅱ》另一个重要特色。这款游戏相对传统即时战略游戏的资源进行了大刀阔斧的改革，甚至已经没有明确的“矿脉”。实际上，地图上每一寸土地都是资源。我们用一个形象的比喻来解释，那就是：整张地图就是一张巨型的刮刮卡。玩家的收集船可以不断地从这张巨大的刮刮卡上采集，直到露出下面的基底层为止。说得不好听一点，实际上就是蝗虫行为。当然，在游戏的地图中还拥有地形的要素，比如一座丘陵就意味着附近有更多的资源可以采集。同时，游戏中的部队行动和弹道也会受到地形影响。最终，规划如何采集资源，采集哪里的资源就不仅仅是哪多哪少的问题了，如果应用得当的话，甚至可以为自己制造出一到天然的屏障。

除了“矿”这种可见的资源之外，游戏中另一种重要的概念就是电能。玩家的主基地和《星际争霸》中的Terren主基地一样，可以随时飞离地面，但是电站却只能建在地面上。游戏过程中，只要主基地有电力供应就可以打开能量护盾，这个系统和《命令与征服2》中的GDI火风暴系统相似，在开始时，任何敌人和子弹都无法穿过这个屏障。但是，这个屏障的范围十分有限，而且有冷却时间，如果在屏障外的电厂被击毁的话，屏障就会消失。因此，何时使用以及如何使用护盾就成为了一件非常有技巧的操作。

除了以上特性外，《周长Ⅱ》设计组还为游戏中添加了许多新的特性。在一代中，玩家除了能操控部队进行战争外，还能以一种巨型化身机器人的方式直接加入战局，以动作游戏的方式进行游戏，并可以使用流星雨等超级攻击对敌人进行打击。这为游戏提供了一种全新的体验。这款游戏目前已经进场压盘，相信不久大家就可以玩到了。P


不仅遍地都是“矿”，你的兵种也可以随时进行转换，变成另一种克敌武器

英文名：Perimeter II: New Earth　本刊译名：周长Ⅱ——新地球　游戏类型：即时战略
制作：KDV Games　发行：Strategy First　期待度：★★★★

黑手党II

预计发售日：2009年第二季度

■广东 工业金属

■《黑手党II》最新发布的视频揭示了主角Vito在帝国城的生活圈子。





Vito似乎并不想留连于这样的场所

早在2002年，《黑手党》就已经开始将电影叙事语言同GTA开创的沙盘式开放结构相结合，时隔7年之后，游戏的续作《黑手党II》将继续这出互动黑帮时代剧。

《黑手党II》的故事发生在二战结束之后的美国都市“帝国城”，这个虚构都市是以40年代末、50年代初的纽约和旧金山为原型打造的，其面积将会超过10平方公里。游戏的主角是一名为Vito Scaletta的西西里移民，珍珠港事件的爆发使得美国全面介入二战，也让Vito躲过了一场牢狱之灾——他加入了美国陆军，从而让警方对其进行的调查中断。二战结束以后，九死一生后的Vito同战友Joe Barbaro回到了帝国城，并继续自己战前从事的黑帮生活。

与经典黑帮电影《教父》所描绘的意大利裔黑帮生活一样的是，帝国城中的黑手党同样由利益错综复杂的家族构成，它们是Falconi、Vinci和Clemente三大家族。玩家可以选择其中的一个作为自己的效忠对象，从底层的小喽喽做起，到被家族正式接受，最终扫平其他派系，成为帝国城中可以一手遮天的黑帮领袖。

《黑手党II》近来没有发布太多的新消息，除了游戏官方网站在持续更新制作者的访谈之外，只在近期发布了一段圣诞主题的视频，由此可以看出主角Vito的一些社会关系，但其中的大部分角色都还没有官方资料可以凭借。P

英文名： Mafia II　**本刊译名：** 黑手党II　**游戏类型：** 动作　**制作：** 2K Czech　**发行：** 2K Games
期待度： ★★★★☆

迷你忍者

预计发售日：2009年第二季度

■广东 工业金属

■走硬派路线的IO Interactive推出了一款适合任天堂风格的新作……



这款游戏的一切都像是出自日本厂商之手，只能佩服一向走硬派风格的IO对日式游戏的理解其实颇深

提到IO工作室，相信每一个玩家首先想到的都是《终极刺客》《凯恩与林奇——喋血街头》这样绝对硬派风格的暴力美学作品，全年龄、卡通、童趣等词语，似乎永远也与IO工作室扯不上任何关系。这款名为《迷你忍者》的动作冒险游戏，从一公布就让玩家们大跌眼镜，因为它与IO的制作路线大相径庭。《迷你忍者》将会在PC、XBOX360、PS3、Wii和DS平台推出，将任天堂的两个平台作为自己的主战场，说明了一向偏爱“血流成河”的IO工作室此次“洗心革面”的决心。而近期制作组也宣布，将会进一步删减游戏中的暴力元素，使得能够在欧洲达到E10+的分级标准。

游戏的背景与Capcom的《鬼武者》系列非常类似，魔王从地下带领恶魔武士杀入人间，但主角并非是明智左马介这样的大帅哥，而是一个微缩版的忍者——Hiro。除了五短的身材以外，他并没有任何的“引人瞩目”之处。所谓麻雀虽小，五脏俱全，Hiro拥有全套的忍者装备，包括钩镰、小太刀、手里剑，只不过受于身材的制约，Hiro在使用各种招式的时候也会伴随有不少爆笑的演出效果。他还可以从NPC身上习得各种超强的忍术。

目前游戏还没有公布更多资料，不过冲着IO转变风格第一作的噱头，还是值得对它保持关注。P



这大魔王的形象在日式游戏里很常见

英文名： Mini Ninjas　**本刊译名：** 迷你忍者　**游戏类型：** 动作　**制作：** IO Interactive
发行： Eidos Interactive　**期待度：** ★★★☆

头条新闻

■暴雪娱乐新商标注册被驳回

据媒体报道，暴雪娱乐一度向国家工商行政管理总局申请，将《星际争霸》的新作——Starcraft: Ghost的英文名称注册为电子竞技服务等项目的商标，结果遭到工商局商标评审委员会驳回，理由是该名称“涉及宣扬封建迷信”。为此，暴雪公司向北京市第一中级人民法院提起诉讼，要求法院撤销商评委作出的“Starcraft: Ghost”商标驳回复审决定，但该诉讼请求未获法院支持。



中国法院网相关报道页面

暴雪娱乐以开发《星际争霸》《魔兽争霸》等游戏在全球知名。1998年，该公司推出的即时战略类电脑游戏《星际争霸》风靡全球，该游戏也成为当前世界电子竞技比赛的四大项目之一。而“Starcraft: Ghost”商标注册被驳，商评委给出的理由是，“Starcraft: Ghost”属于易产生不良影响的词汇，有“占星术”和“幽灵”的含义，属于有违社会主义道德风尚的封建迷信。商评委认为，商标除了具有表明商品来源，还是一种具有文化宣传导向作用的载体，不能带有任何可能产生负面影响的情形。“占星术”“幽灵”无论从哪个角度上说都与社会主义道德风尚不符，如不制止则会有大量相同性质的文字商标充斥商标领域。

商标遭驳后，暴雪公司向法院起诉称，该公司申请在游戏新闻、电子竞技服务等项目上注册“Starcraft: Ghost”商标是为了在公司的游戏服务平台Battle.net上提供相关信息和游戏服务，绝不是为了宣扬封建迷信。“Starcraft: Ghost”是电脑游戏名称，与迷信无关，不会产生不良影响，而且该公司已经在第9类商品“计算机游戏软件”上注册了第4809949号“Starcraft: Ghost”商标，说明该商标具有注册性。

此外，暴雪公司还提交了大量从百度、谷歌搜索到的网页，用以证明“Starcraft: Ghost”翻译为《星际争霸——幽灵》只是游戏名称，和封建迷信无关，但暴雪的诉讼请求已经被法院驳回。据了解，暴雪公司已经就此案提起上诉。

■动视暴雪发布第四季度财报，净亏损7200万美元

尽管拥有《魔兽世界》这样空前成功和赚钱的网络游戏，暴雪在这个金融寒冬中似乎也开始受到影响。动视暴雪（Activision Blizzard）公布了2008财年第四季度财报，报告显示，动视暴雪该季度营收23.4亿美元，净亏7200万美元，平摊每股亏损5美分。但是动视暴雪表示，出现亏损是因为第四季度特殊项目所产生的相关费用所导致的，如果不计入这些特殊项目，那么动视暴雪第四季度依然是盈利的，每股盈利31美分。而这一业绩好于分析师预期，此前分析师预期动视暴雪第四季度每股盈利29美分。

同时动视暴雪预期2009财年每股将盈利61美分，营收将达到47亿美元。虽然这一数字看起来大得惊人，但依然不及分析师们的预期。路透社财经调查显示，此前分析师认为动视暴雪2009财年每股将盈利67美分，营收将达到51.7亿美元。

当日，暴雪在纳斯达克常规交易中下跌0.14美元，报收于9.48美元，跌幅1.46%。在随后的盘后交易中，暴雪股价下跌0.29美元，至9.19美元，跌幅3.06%。过去52周，暴雪最高价为19.28美元，最低价为8.14美元。

月评

■ 2009，暴雪之年

本月最雷人的新闻当然是暴雪注册《星际争霸——幽灵》商标被拒，提起诉讼又遭驳回的消息，跟很多朋友一样，我们刚看到的时候第一反应也是“这新闻也太假了”，要知道《星际争霸——幽灵》并不是一个电脑游戏，而且早就取消开发了，怎么现在暴雪会到中国注册这个商标呢？当然，这个标题已经为广大玩家所熟知，拥有一定的价值，或许暴雪虽然不再制作那个动作游戏，但打算将这个标题用于其它新游戏也不是没可能。而且国内的一些部门和媒体也曾经把很多知名单机游戏说成了网络游戏，没搞清楚把《星际争霸——幽灵》当成电脑游戏也不奇怪。重要的是，这条新闻的出处是中国法院网，是惟一经过最高人民法院批准成立、由最高人民法院主管的综合性新闻网站，报道关于这样一起诉讼的消息应该是可信的。

在2009年伊始，国外知名游戏网站CVG（Computer and Video Games）就预言说2009年将是暴雪年，除了目前全世界范围最成功的网络游戏《魔兽世界》在继续创造着越来越高的用户纪录外，暴雪还有无数玩家热切期盼、密切关注的两大超级大作《星际争霸 II》和《暗黑破坏神 III》，一个是电子竞技领域最重要的游戏的续集，一个是超热门的动作RPG游戏系列。另外暴雪还在开发未公布细节的新网游，近日刚刚将《魔兽世界》的首席设计师Jeffrey Kaplan调走去负责新网游的设计。此外，暴雪正在建设新一代的战网。即使在全球金融风暴的恶劣环境里，谁也不会怀疑暴雪将在2009年以及未来的几年取得更大的成功，在暴雪雄心勃勃的发展规划中，中国这个广阔而且潜力无限的市场肯定是有重要的地位，但是在我们这个什么事都能发生的环境里能否顺利进行却很难说，我们的特点决定了我们很难跟世界同步，《巫妖王之怒》到本刊截稿时还没有开放，就别指望更多的了。



据称《星际争霸 II》将在5月左右开放Beta测试

PvE如阳关道，PvP若独木桥

■天津 mars_fdka

《巫妖王之怒》开放至今，玩家对于游戏最强烈的反映就是副本难度大大降低，战斗耗时大大缩短，装备更容易获得，野队25人raid也不再是噩梦。新手玩家也能够轻易地打通副本获得奖励，高手则热衷于挑战各类“困难模式”的成就。与此同时，一个奇特的现象是，大多数玩家似乎逐渐淡忘了竞技场的存在，PvP更多地成为消遣娱乐，而非证明自己的实力舞台。究竟是哪些变革让一个世界都在PvE呢？

副本的简单化与大众化

在《大众软件》以往的报道中已经提到，暴雪对PvE内容进行了重新的规划与定位。普通难度的5人副本仅作为升级和过渡之用，80级后常常只为完成某些特定的任务或成就，刷某些特定的装备才需要考虑普通难度的副本。而TBC阶段的普通难度副本则是必经之路，刷不够声望买不到钥匙就进不去英雄副本。英雄副本在WLK中真正地成为了“便当”，绝大部分的英雄副本都属于难度低、耗时短、队伍配置要求不严苛的类型，即使刚到80级都能去挑战一番。除了副本难度的降低之外，装备获取也是一个因素；TBC时代升级中只能获得少量的蓝装，“环保”人士成为刚到70级玩家的代名词。而WLK中刚到80级的玩家大多是一身任务获得的蓝色装备，也有一些还没替换下来70级紫装，再加上制造业和声望能够提供的装备，80级初期PvE起步上就高于70级时代。

暴雪在WLK中将全部的Raid副本都引入了10/25人模式，两个模式战斗方式基本一致，只是25人副本Boss血量和伤害高于10人模式而已。10人模式的Raid给予玩家提升装备、熟悉副本战斗的机会，在开荒25人Raid时玩家的装备和经验都比70级上了一个台阶，以至于让人感觉25人副本甚至比10人还简单。目前的几个副本只有永恒之眼和多龙模式的黑曜石圣殿略有难度，Naxx就像当年的卡拉赞，可只要有60级Naxx的经验开荒起来也是毫无难度。WLK时代副本的硬件要求和难度跨度大大降低，普通副本还没下几次就能去英雄，英雄副本还没毕业就能去10人Raid，开荒10人Raid的同时25人的就能打了。

除了副本难度的降低，装备获取的容易也是另一个方面。TBC初期10人Raid只有卡拉赞，25人有2个巢穴和毒蛇神殿、风暴要塞；总共加起来能够出产的装备也只有24+48左右，人均获得2+2件就已经很不错了，而且初期想随便Farm毒蛇和风暴几乎是不可能的。WLK目前Raid副本共有18个Boss，10人模式下每个Boss掉落2件装备，25人模式掉落4件装备；如果玩家一个CD全程打完平均可以从10/25人Raid获取3+3件装备。1个月下来运气不差就能换上12+12件以上的紫装，还不算牌子换的、制造业做的；而且副本难度也就相当于卡拉赞和两个巢穴。

WLK的副本不再是以前那样一成不变，而是更多地汲取了祖阿曼限时奖励的模式。25分钟斯坦索姆的额外奖励、6分钟的永恒之眼等成就，还有1+3龙模式的黑曜石圣殿（这个更像当年祖尔法拉克的哈卡与祭司）。初级的团队可以仅仅追求打通副本即可，积累了一定装备基础又追求挑战的团队可以继续攻克各种限时和难度模式，还有各类成就以最终换取310%速度的飞行坐骑和头衔。

全民AoE时代的大幕

TBC初期英雄副本击杀小怪的战术通常是尽量控场，坦克拉好逐个击杀；初期Raid更是常常需要四五个坦克1对1地来抗小怪。WLK中无论是5人副本还是Raid副本都是一副崭新的格局：坦克成形快、怪物攻击普遍不高、群体仇恨和群体攻击不再是少数职业的专利，这样就必然造就了一个全民AoE时代的来临。TBC初期不会控场的DPS往往被英雄副本门拒之门外，Raid中通常有好几个副坦克单纯是抗小怪用的。而WLK中PvE对玩家的最基本要求是：坦克能够稳稳地群拉、输出者能够高效地AoE、治疗者最好有群体治疗的能力。全民AoE对PvE内容的普及化绝对是浓墨重彩的一笔，当初开荒时被小怪折磨得痛不欲生的经历至今历历在目——想开荒Boss、先开荒小怪绝对是可以令不少野团止步的。

从以上来看，暴雪实现了开发WLK之初的承诺，对PvE玩家来说绝对是一个福音。

“牌子党”：几家欢喜几家愁

所谓“牌子党”就是靠刷副本获得“公正徽章”来换取各种紫色装备的一族；特指不参加25人Raid只靠刷5/10人副本换高级装备的玩家。由于TBC中公正徽章是“硬通货”，基尔加丹之类的终极Boss掉落它，5人副本的小角色也掉落它，而换取的物品随着新副本的开放也越来越多、越来越高级。这样就导致了只打英雄副本的玩家就能够和海山、黑庙“毕业”的玩家具有相差无几的装备水平。

WLK中出现的新牌子目前分为两种：英雄纹章和勇气纹章，分别对应英雄副本10/25人Raid；兑换的装备也分别是200等级和213等级。3.1版本已经确认将加入一种新的牌子——征服纹章，用来兑换新增的226等级装备，这种牌子将会在奥达尔25模式掉落掉落；10人模式奥达尔可能会掉落勇气纹章。很多人推测，目前的PvE内容还处于初级阶段，预计在愚人节前后上线的3.1版本将开放新的Raid副本奥达尔，之后还会开放巫妖王的老巢寒冰城塞。以此类推，每一个等级的Raid都会开放一种新牌子，同时推出只能用这种新牌子兑换的新装备（具体见下表）。

牌子名称	兑换物品等级	英雄副本	第一级Raid（当前Raid）	第二级Raid（奥达尔）	第三级Raid（未知）
英雄纹章（Rank 1）	200级（蓝色PvP装备）	掉落	10人模式掉落	N/A	N/A
勇气纹章（Rank 2）	213级（200级PvP装备）	N/A	25人模式掉落	10人掉落	N/A
征服纹章（Rank 3）	226级（213级PvP装备）	N/A	N/A	25人模式掉落	10人掉落
XX纹章（Rank 4）	239级（226级PvP装备）	N/A	N/A	N/A	25人掉落

WLK中各种牌子兑换的装备是非常丰富的，甚至包括2件T系列套装。比如用英雄纹章换T7手套+衣服，用勇气纹章换

T7.5肩膀+裤子，凑到一起就能够出4件效果；此外除了主手武器和帽子外几乎所有的部位都能够通过牌子换取装备，一定程度上解决了“黑手”等因素带来的怨念。因此对Raid玩家来说，WLK的牌子比TBC的更有用途了，武装自己的短板部位、换取套装节省DKP、还可以换取PvP装备，某些牌子兑换的装备是BoE的，还可以交易卖钱。而对某些在TBC中一度得意洋洋的“修仙”玩家来说，想刷刷英雄副本就获得高级装备是不再可能的了。能打相应难度的副本，才能获得相应的牌子来兑换相应的装备，这就是暴雪意图所在。

PvE如阳关道，PvP若独木桥

60级时代PvE和PvP是两条充满矛盾与冲突的道路，宛如黑白两道般对立。一些玩家不择手段地提升Rank于是出现了大量的“刷子”；另一些玩家不择手段地对付Boss则衍生了无数的“Bug”。部分个人和公会坚决抵制“刷子”和“Bug”的立场虽然不能力挽狂澜扭转乾坤，但也表明了部分中国游戏玩家的“觉醒”。游戏亦有道，高素质、有道德、自觉自律、诚信等现实中的行为准则已经开始影响到虚拟的游戏环境。相比于已日臻成熟的地下城PvE内容，60级时代的PvP内容是不够完善的，无论从各种系统，还是装备奖励方面。PvP元素的介入使得这个世界开始逐渐充满了冲突与变数，而暴雪也在不断尝试着建立新世界与新秩序。但对绝大多数的玩家来说，在2.0的风暴前夕版本之前，T3毕业和R14都是遥不可及的梦想。

TBC时代见证了新秩序的建立，暴雪为PvE和PvP玩家都铺上了让人热血沸腾的红地毯。九大职业的重新设计、Raid团队的简化、“牌子”的引入都逐渐改变着玩家的观念。坦克的选择从战士Only，变成三足鼎立，虽然有时这个鼎还有点偏。联盟的萨满和部落的圣骑士给予团队更多的选择空间，遥想当年MC时代，战士想输出、骑士想坦克、牧师相当黑人都是多么的“大逆不道”啊，而现在只要你有能力去争取去奋斗一切皆有可能，盗贼坦克Boss就是最好的证明。PvP的道路上更是风云变幻、百家争鸣，一个竞技场造就了多少风云人物，见证了多少职业的兴衰。S1、S2两赛季竞技场装备是不需要战斗等级的，以至于出现了全民竞技场的空前盛况；有高手对决，也有专混便当，绝大多数的玩家可以不去Raid不打副本，但是每周必打满10场竞技场领分数。PvE与PvP之间也常常有所交互，比如初期大批DPS职业攒分买S2武器去副本输出，中后期蛋刀和“4+4”（指4件T6装备+4件S系列的搭配）则成为盗贼最完美的PvP装备。

WotLK则是一幅完全不同的景象，PvP套装的手套衣服和裤子可以通过冬握湖的Raid副本阿尔卡冯的宝库获得，英雄纹章和勇气纹章也可以兑换全套蓝色和200等级的紫色PvP的套装。一个月后正式开放竞技场时，从PvE途径获得PvP装备的玩家完全占据了优势，再加上PvE武器对PvP武器的压制，PvP战斗的胜负往往由PvE的资本决定。对输出职业来说，PvE装备提供了强大的伤害力，同时具有不错的耐力加成，而PvP装备虽然拥有韧性的绝对优势，但在当前DPS压制一切的大局下，依旧生存能力堪忧；因此拥有T7系列的玩家往往不屑于获取S系列套装。PvP装备在竞技场中不仅没有绝对的优势，相对PvE来说成型也要晚很多。通常PvE玩家从开WLK的第二周就可以尝试10/25人副本，有足够的实力和稳定的团队的玩家在第一个月就能顺利Farm各种副本获得装备和牌子，再用一个月就能基本毕业。而PvP玩家必须要等候一个月才能开始竞技场积分赛，之前只能刷刷荣誉；单纯靠竞技场分数获得武器和装备最少也要再花费2个月以上。目前几乎所有跻身竞技场前列的玩家都借助于PvE途径获得的装备。总之就是：PvE走遍天下，不PvE寸步难行。

竞技场队伍匹配和积分系统的改革则是另一个导致大量PvP玩家流失的因素，这个改革多少和TBC时期部分玩家利用其中的漏洞谋利相关，“刷分”“代打”“带答”“混便当”等行为都是有违暴雪设计竞技场的本意的。这次的改革大张旗鼓地引进BN（暴雪战网）的排队和积分方面的经验，力求让竞技场更加公平化、合理化、竞技化；但由于仍旧在不断改进和测试，大多数玩家都感到竞技场不再像以前那样“舒服”了。由于没有了大量的便当队伍提供分数，“水降船低”导致中端的队伍也很难达到购买肩膀和武器的等级，又流失了一部分参与者。高端的PvP玩家虽然依旧充满热情地致力于竞技场，但是朝令夕改的竞技场规则让他们无所适从，他们在观望、在等待，等待即将到来的变革，PvP装备系统和竞技场系统的全面变革。

PvE如阳关道，虽然现在这条道路平坦而宽阔，但将会越来越崎岖难行；只有足够的精力、实力和毅力才能走到最终的巅峰。PvP若独木桥，路虽难行但却有希望；只有把一只脚放在阳关道，另一只脚踏上独木桥，才能够进退自如。P


PvE还是PvP，一切都有暴雪在主导


副本的简单化与大众化



同样的副本，不同的战斗



英雄纹章系列


阿尔卡冯宝库是获取PvP装备最简单的途径

《魔兽世界》3.0.8版成就系统变动详解

■福建 风梦秋

《魔兽世界》3.0.8版本增加了4项成就，修正了几项原先有问题难以甚至无法完成的成就，给了喜欢成就系统的朋友更多努力的目标。虽然目前有些特属WLK的成就国服玩家还无缘去完成，但要在官方推动的成就大赛中占得先机，了解一下最新的成就系统变动还是很有必要的。此次增加的成就是：

一、综合——我生命中的小松鼠们（To All The Squirrels Who Shared My Life）

这是原有的成就“我亲爱的小松鼠们”的“续集”，那个成就是要求使用“/love”命令向艾泽拉斯的小动物展示你的爱心。除了两种在北风苔原的小动物外，其它都在旧世界或者外域找到。这个后续的成就需要爱护的小动物就主要是在诺森德，具体的列表如下：

序号	名称	位置
1	极地野兔（Arctic Hare）	北风苔原东部的雪地、龙骨荒野的西部和东部、祖达克东北部的雪地
2	峡湾企鹅（Fjord Penguin）	嚎风峡湾西边和东南边海上的冰山
3	冰川企鹅（Glacier Penguin）	冰冠冰川东北边缘的悬崖上
4	大蟾蜍（Huge Toad）	悲伤沼泽有很多，另外在诺森德祖达克中南部的水田里也有
5	山地臭鼬（Mountain Skunk）	在灰熊丘陵有很多
6	索拉查食虱鸟（Sholazar Tickbird）	在肖拉查盆地西部可以找到，一般停在犀牛的角上
7	北风土拨鼠（Borean Marmot）	北风苔原中部
8	峡湾火鸡（Fjord Turkey）	嚎风峡湾东南部
9	灰色松鼠（Grizzly Squirrel）	遍布于灰熊丘陵
10	熔岩蟹（Lava Crab）	只能在旧世界的灼热峡谷和燃烧平原找到
11	无赖蛙（Scalawag Frog）	嚎风峡湾西南的无赖港
12	苔原企鹅（Tundra Penguin）	北风苔原以及龙骨荒野西部近海的冰山

二、综合——除四害（Pest Control）

对于可爱的小动物要爱，对于有害的生物就要消灭，这项成就就是要求玩家消灭分布在艾泽拉斯各处的一些害虫。

序号	名称	哪里可以找到?
1	蝰蛇（Adder）	旧世界的杜隆塔尔、贫瘠之地；外域的地域火半岛、纳格兰
2	水晶蜘蛛（Crystal Spider）	只在诺森德的5人副本魔枢和魔环中可以找到，80级的玩家可以独自进入魔枢往右在水晶树林处找到水晶蜘蛛
3	贪吃的蛆虫（Devouring Maggot）	在嚎风峡湾乌特加德要塞外的地下墓穴可以找到
4	火甲虫（Fire Beetle）	在旧世界的灼热峡谷、燃烧平原以及外域副本破碎大厅里可以找到
5	峡湾鼠（Fjord Rat）	在嚎风峡湾的城镇等地可以找到
6	金甲虫（Gold Beetle）	只在诺森德的5人副本岩石大厅和闪电大厅中有，进入岩石大厅在门口就能找到，不需要消灭任何怪物
7	幼虫（Larva）	在幽魂之地的不少地方可以找到，纳克萨玛斯里也有
8	蛆虫（Maggot）	在幽魂之地的大沟、外域副本幽暗沼泽、纳克萨玛斯里可以找到
9	噬鱼蛇（Moccasin）	只能在旧世界的悲伤沼泽找到
10	老鼠（Mouse）	在西部荒野可以找到，另外诺森德灰熊丘陵西南部、部落要塞的南边出现，跟鹿一起成群跑动
11	老鼠（Rat）	在达拉然、暴风城、秘血岛、幽魂之地、阿拉希盆地战场等很多地方都有。这两种老鼠有相同的中文名字，不知道中文版会怎么处理这项成就


老鼠，鹿和小鹿成群跑动，别问我为什么


冰冠冰川东北边缘的悬崖上有很多冰川企鹅


在祖达克的水田里可以找到大蟾蜍


索拉查食虱鸟跟犀牛是好朋友

12	蟑螂（Roach）	旧世界的西瘟疫之地、石爪山、凄凉之地；诺森德嚎风峡湾西北的亚勒伯龙；诺森德的5人副本安卡赫特：古代王国等地
13	蝎子（Scorpion）	在外域的地狱火半岛以及旧世界团队副本安其拉废墟和安其拉神殿中可以找到
14	蛇（Snake）	旧世界的凄凉之地、悲伤沼泽、安戈洛环形山、西部荒野；外域的赞加沼泽；诺森德的嚎风峡湾等很多地区
15	蜘蛛（Spider）	旧世界的幽魂之地；诺森德嚎风峡湾西北的亚勒伯龙；纳克萨玛斯、卡拉赞、紫罗兰监狱、乌特加德要塞等很多副本内可以找到
16	下水道老鼠（Underbelly Rat）	在达拉然的下水道可以找到
17	祖达克老鼠（Zul'Drak Rat）	祖达克的痛苦斗兽场周围可以找到

三、综合——宠物猎手（Lil' Game Hunter）

这个新增的成就属于收集小宠物系列，需要收集75种不同的小宠物，奖励是一只小鹿（Little Fawn's Salt Lick），虽然看起来实在是很普通，但喜欢收集宠物的玩家是不会放过的。具体的小宠物列表在《大众软件》最新增刊中已经列出，这里就不再赘述，只是分析一下如何取得75种小宠物：

1.直接从NPC处购买的有27种：灰色小鸡、蓝色龙鹰幼崽、棕兔笼、法力龙宝宝、红色蛾卵、蟑螂、赤练蛇、鹦鹉笼（金翼鹦鹉）、猫笼（黑尾白猫）、鹦鹉笼（红尾鹦鹉）、土拨鼠哨、棕色蟒蛇、黑色王蛇、金色龙鹰卵、红色龙鹰卵、银色龙鹰卵、猫笼（灰猫）、猫笼（黄猫）、猫笼（虎皮猫）、猫笼（黑斑白猫）、棕色猫头鹰、黑色猫头鹰、白色蛾卵、黄色蛾卵、蓝色蛾卵、兔笼（黄纹兔）、猫笼（白猫），其中不少是只有联盟方或部落方的NPC才出售的，但是一般都有“奸商”通过中立拍卖所倒卖，所以也不难取得。

2.通过声望取得的有两种：微型孢子蝠、小虚空鳐。

3.双方都能通过任务取得的有5种：鸡蛋、烟网蜘蛛笼、座狼笼、机械小鸡、迷你鹦鹉（还有4种鳄鱼可通过钓鱼日常任务取得，但是严重依赖人品，这里先不考虑）。

4.工程学制造、可以交易的有3种：机械松鼠笼、安静的机械雪人、仿真机械蛙。

5.通过节假日事件比较轻易取得的有12种：鹿角小飞兔的酒杯、圣诞铃铛、红色助手盒、绿色助手盒、雪孩子工具包、发条战士、林蛙盒、树蛙盒、加布林的小窝、被捕获的火焰、金色勋章、邪恶的南瓜娃娃，另外还有6种来自儿童周事件：乌龟盒/老鼠笼/小猪项圈、蛋蛋的蛋/贪睡的威利/小象项圈，老玩家应该已经取得了其中的4种。

6.掉落的宠物共有12种，有些掉落率很低，可能价格会很高：鹦鹉笼（绿翼鹦鹉）、凤凰宝宝、猫笼（黑纹灰猫）、红龙蛋、黑龙宝宝、蓝龙宝宝、绿龙蛋、恶心的软泥怪、被捕获的萤火虫、魔汁、魔法龙虾盒、鹦鹉笼（花羽鹦鹉）。

7.WLK新增的宠物中，有10种较容易取得：小吸血蝙蝠、巨型下水道老鼠、幽灵骷髅头、培养的企鹅蛋、食虱鸟、白色食虱鸟、眼镜蛇、始祖龙宝宝、肯瑞托守护精灵，还有收集50种宠物奖励的臭乎乎的宠物笼。

以上共计75种，刚好能完成这项成就。

四、综合——坐骑遍山（Mountain o' Mounts）

这个新增成就属于收集坐骑系列，需要玩家收集100种坐骑，联盟玩家得到的奖励是蓝色龙鹰（Blue Dragonhawk Mount），部落玩家得到的是红色龙鹰（Red Dragonhawk Mount），对应双方的代表颜色，这两种坐骑看起来也是不怎么样，但这项成就目前很难完成，还是值得炫耀的。

因为3.0.8版取消了对坐骑的种族限制，德莱尼等其他人类种族也可以骑乘侏儒的机械陆行鸟，而牛头人也不再因为体型大而吃亏，可以骑乘所有的部落坐骑，这个改变令收集坐骑的难度降低了一些，但要收集100种坐骑，目前还是非常困难的，需要取得几种稀有掉落或是高价购得来自集换式卡牌的坐骑，只有极少数玩家达成。这里分析一下：

本阵营的种族坐骑，联盟共有人类（7）+矮人（6）+夜精灵（6）+德莱尼（6）+侏儒（7）+飞行坐骑（7）=39种，部落共有兽人（6）+牛头人（5）+巨魔（6）+亡灵（6）+血精灵（7）+飞行坐骑（7）=37种；PvP方面，来自奥特兰克山谷的坐


进入岩石大厅副本后就能找到金甲虫


收集75只小宠物不算太难


收集75只小宠物成就奖励的小鹿


如果在盆地完成了相关的任务，达拉然下水道栅栏后睡觉的法师会教你甜果酒的配方


可以在烹饪供应商处购买鱼肉宴席和一种新增的配方

骑每方各1种，来自荣誉系统的各5种；其他派系的声望奖励共有库雷尼/玛格汉（8）+塞纳里奥远征队（1）+灵翼之龙（6）+沙塔尔天空卫队（5）=20种，联盟还多一种冬泉霜刃豹，如今已经不难取得；另外，只能在安其拉内使用的有4种虫子坐骑，掉落率较高，很多职业都可以单刷安其拉的小怪取得；掉落的坐骑中，1%掉落率的死亡军马的缰绳是所有职业都能单刷的。

另外巫妖王之怒新增的坐骑中，直接购买或通过声望、成就等途径比较容易取得的有：机械路霸/机械师的摩托车（约1.6万金）、装甲棕熊的缰绳（不到800金）、长毛猛犸象的缰绳（200个英雄纹章兑换）、旅行者的苔原猛犸象缰绳（约1.7万金）、装甲雪色狮鹫/装甲蓝色驭风者（1600金）、黑色战熊的缰绳（杀死对立阵营首领的成就奖励）、黑色猛犸战象的缰绳（300个岩石守卫者的碎片兑换）、冰雪猛犸象的缰绳（霍迪尔之子声望崇敬，约800金）、重型冰雪猛犸象的缰绳（霍迪尔之子声望崇拜，约8000金）、白色幼龙的缰绳（收集50只坐骑的成就奖励）、红色幼龙的缰绳（龙眠联军声望崇拜，1600金）、青铜幼龙的缰绳（来自时光之穴：斯坦索姆限时事件，5人副本版本的阿曼尼战熊）、红色始祖幼龙的缰绳（完成诺森德英雄模式5人副本成就“英雄的荣耀”奖励）、瘟疫始祖幼龙（完成诺森德普通模式团队副本成就“团队的荣耀”奖励）、黑色始祖幼龙（完成诺森德英雄模式团队副本成就“英雄模式：团队的荣耀”奖励）、白色北极熊的缰绳（风暴峭壁布伦希尔达村日常任务奖励），总共16种。


没跑掉的鱼，3.0.8版似乎悄悄提高了诺森德稀有鱼种黑暗鲱鱼的掉落率，100～400杆内就能钓到

这些都加起来联盟有87种，部落有84种，还差很多，目前想要达成的话，还需要：

1.洗工程和裁缝，这两个专业各有2种专用坐骑，即使改变专业这些坐骑仍然会保留；

2.和部落的朋友合作，通过在哈兰战斗取得2种暗色塔布羊；

3.通过往年的任务或2008年刷科林·烈酒取得了2/3种美酒节坐骑；

4.打开过安其拉的大门，或者现在通过完成任务线转到未开门的新服的办法取得黑色其拉共鸣水晶；

5.在“前夕”更新前取得了阿曼尼战熊；

6.万圣节时通过超好的人品取得了无头骑士的缰绳；

7.英雄职业+超好人品单刷60/70级副本取得稀有掉落炽热战马的缰绳、乌鸦之神的缰绳、迅捷白色陆行鸟、拉扎什迅猛龙、迅捷祖利安猛虎等5种稀有掉落，如与笔者一样属法师等弱势群体可找一两个朋友帮忙；

8.找几个朋友一起刷奥的灰烬；

9.说服公会把黑色幼龙的缰绳（萨塔里奥+3龙）、暮光幼龙的缰绳（英雄模式萨塔里奥+3龙）给你；

10.蹲守风暴峭壁3个月或以50万金之类的高价让幸运的玩家转让迷失始祖幼龙；

11.在网络上以数千元的价格购买乌龟坐骑、幽灵虎缰绳/迅捷幽灵虎缰绳、X-51虚空火箭/X-51虚空火箭特别加强版；

12.耐心等待，暴雪说，针对这项设计未来会增加更多坐骑以便让更多玩家可以完成此项成就。

五、被修正的成就

1.地下城和团队—巫妖王英雄地下城—速战速决

原本要求在2分钟内击败艾卓-尼鲁布的阿努巴拉克（英雄难度），现在改成了4分钟。原本属于最难的一项成就，必须用1T+4DPS的非常组合和毒蛇陷阱+诅咒最大限度延长首领施法时间等非常手段才能击败，现在呢？经常可以看到一队小号同时完成“艾卓-尼鲁布”“英雄艾卓-尼鲁布”“速战速决”3项成就，也就是说，成了几乎任何人都可以在第一次打这个副本的时候就达成的赠送成就。

2.地下城和团队—巫妖王团队/巫妖王英雄团队—孢子保护主义者

原先即使不去杀孢子，孢子也会在一段时间内自爆，因此无法完成，只有少数公会通过可能是风筝孢子的办法艰难地达成。现在这个Bug被修正了，大家都可以轻松完成此项成就，只是战斗会拖得长一些。

3.地下城和团队—巫妖王团队/巫妖王英雄团队—你并非永恒

原本要求在5分钟内击败玛里苟斯（普通难度），现在改成了6分钟。但同时对这场战斗作了多处修改，最关键的是能量火花会在刷新后一段时间消失，不能在通过缠绕多个火花同时打掉的办法来堆叠Buff而一口气把玛里苟斯打到1%，而且阶段转换时无法攻击玛里苟斯。这样实际上这项成就的难度是提高了，

4.专业—烹饪—诺森德美食家/厨师长

一项是要求学习160种食谱，一项是烹饪45种诺森德美食，本来都无法完成（早期取得一种盗贼专用食谱的角色可以学到160种），因为原本的46种诺森德食谱食谱中有4种根本不存在，这次修正加入了甜果酒和鱼肉宴席的食谱，取消了另外两种，并增加了一种新的食谱，这样刚好有45种诺森德美食。

5.声望—巫妖王之怒—北地之风

这项成就本来部落要求与战歌远征军、复仇之手和牦牛人声望达到崇拜，联盟要求与无畏远征军、探险者联盟和银色盟约声望达到崇拜，而复仇之手、牦牛人、银色盟约3个派系的声望根本没有办法提高到崇拜，或者是只有初期的少数任务，或者根本就没有任务，探险者联盟也只有一个日常任务，要做到猴年马月才能达到崇拜。现在改成只要战歌远征军/无畏远征军声望达到崇拜，就成了很容易完成的成就。

另外成就中增加了两项光辉事迹，一个是“吸血鬼猎人”（Vampire Hunter），需要在诺森德开放前的天灾入侵和瘟疫传播的世界事件中，在卡拉赞马棚的阁楼击败额外的首领取得它掉落的小吸血蝙蝠。另一个是“第五元素”（The Fifth Element），3.0.8版取消了很多旧副本的钥匙，也不再需要水之精萃来召唤熔火之核的管理者埃克索图斯，因此特别“奖励”那些此前完成过任务线取得水之精萃的玩家这项光辉事迹。P

备战WLK：死亡骑士入门3件事

■天津 影

对焦急等待国服WLK开放的玩家们来说，除了把自己的等级升到80级之外，最迫切的需求就是体验一把死亡骑士这个新职业了。在前期，网络上的大量的资料都将目标对准死亡骑士职业的天赋和在团队中位置的争夺，但对死亡骑士初始阶段的修炼以及目前要为死亡骑士准备些什么倒是语焉不详。这篇文章将帮助大家为DK的到来做全方位的准备工作。

死亡骑士的建立及物资贮备建议

1.创建人物

建立死亡骑士至少需要在账号中拥有一个55级或以上的角色。在3.0.8版本前玩家只能在已有55级以上人物的服务器上建立死亡骑士；3.0.8版本以后可在任意服务器建立死亡骑士，数量限制仍然是每个服务器1名。

2.金钱的储备

死亡骑士通过新手村的任务可以获得150级的骑术和坐骑，而使用飞行坐骑需要训练225级骑术，在诺森德飞行还需要交纳1000G解锁，想达到280%飞行速度必须学习300级骑术；这一共就是7000G，没有任何折扣。如果想购买死亡骑士职业专门的飞行坐骑需要花费1000G，买一般飞行坐骑200G就够了。如果钱很多还有2万G的猛犸或摩托车等你来采购呢。一般要准备出2000G零花钱购置宝石、附魔、药水之类。而如果准备购买制造系的紫色装备还要再准备出更多的钱：通常紫色装备价格在2000G左右，少量冷门的也要500G。还有达拉然购买8500G的回城戒指算是个小奢侈品了；如果有兴趣购买暗月卡：崇高,没有1.5万G绝对拿不下来。

满打满算的话5万G都能很快花光，如果不购买猛犸和暗月卡，也至少要2万G才能充分将你武装起来。死亡骑士从55级通过任务升级到80级大约可以获得3000G；其余的钱就要提前准备或到80级后想办法了。

3.商业技能所需物资的储备

死亡骑士出生时商业技能只有急救为270/300，其余的都没有学习。如果没有提前储备充足的物资，升级商业技能必将花费较多的钱去临时购买，或耽误较多的时间去采集。各种制造系可以按照1～350级的配方去准备相应的物资——没错，到350即可，350级以后就能够学习WLK中新加入的配方了，而TBC的旧配方往往要消耗较贵的材料。采集系虽能够在升级中补贴己用，但练起来却花费大量的时间；尤其是1～300级阶段需要在原大陆上进行，300级以后才可以在升级途中逐渐解决。

3个采集技能里唯有采矿可以“速成”，即不出城或少出城就能够快速升到300点。没错！就是靠熔矿。其中铜矿、锡矿、铁矿、秘银矿、瑟银矿大致需要5～10组，稀有的矿类中银矿需要1组，金矿和真银矿至少需要2组。你所需要做的就是不停地熔炼，途中可能有几点靠熔矿很难升上去，就出门采几下吧。熔矿到达290就无法升级了，传送回去到东瘟疫之地采5块富瑟银矿，然后使用手套+5采矿的附魔就可以去外域边升级边挖魔铁了。其他采集系都至少需要3～5小时才能搞定，唯独采矿在充分地储备下可以1小时完工。死亡骑士适合的制造系商业技能首选锻造或珠宝加工，其次是铭文或附魔，不推荐制皮、裁缝、炼金、工程学。锻造和珠宝所需的材料也以矿石类为多，提前购买可以节省一大笔钱，即使用不完到时候出售掉也是稳赚不赔。

4.升级消耗品的储备

死亡骑士通过技能和天赋可以有效地恢复生命值，因此持续战斗能力很强，但同时也是一个非常吃装备的职业。适当地准备出一些装备和消耗品会大大提高杀怪效率，在PvP的时候也会占尽先机。

a.食物与绷带基本上没有太多需求，可以适当准备一些提高属性的烹饪食品，制作绷带的布料完全可以自给自足。

b.尽可能准备一些血瓶来救急，如果在PvP服务器就更应该多准备一些，推荐生命药水注射器可以更加节约空间。

c.战斗药剂首推经济实惠的特效力量药剂，守护药剂首选阿尔萨斯的礼物；如果能买到便宜的合剂也可以。

d.磨刀石要准备一些，如果是锻造可以自己来做。80级的高级武器上磨刀石之类的就无效了，太多了会浪费的。

e.武器对死亡骑士提升较大，强烈推荐60级的厄运之刃和63级的军团战斧。注意：不需要武器附魔哦。


死亡骑士新手区地图及任务地点标注


部落任务：酋长的祝福


通过传送门到达奥格瑞玛


死亡骑士的导师：拉苏维奥斯教官


黑锋要塞阿彻鲁斯是巫妖王的旗舰

f.其他装备可以准备：攻城束带、杀戮战靴、剑刃扭转胸甲、碎颅者护手等。有条件可以弄上点便宜的附魔。

g.出生只有12格包，提前准备4个16格的。诺森德开放后会普及20格，价格一般在150G左右到时候更换。

死亡骑士的升级指南

死亡骑士的升级流程一般为：55～58级——新手村（2小时）；58～68级——外域（24小时）；68～80级诺森德（70小时左右）。以下只简要介绍一下诺森德的升级路线。如同58级就开始的外域之旅一样，68级后第一时间进军诺森德是理想的选择。以死亡骑士的战斗力，仅仅依靠外域的绿色装备也足以面对诺森德严酷的战斗。诺森德的初期任务可以提供大量的绿色装备供选择，这些装备相当于外域最初级的70级紫装，还有少量的蓝色装备相当于T5级别。值得注意的是，诺森德的升级中过渡用的蓝色双手武器以斧头居多，如果玩家双手斧熟练度太低就要浪费时间去练。因此新手任务最终奖励的武器建议选择斧头，一直用到60级可以把双手斧熟练度提高到300。换上厄运之刃后，直到65级拿到虚空角斧才有机会继续提升双手斧熟练度。哈兰的双手剑虽然也不错，但是使用虚空角斧保持双手斧的熟练度对诺森德帮助很大。

在诺森德大陆完成任务升级是最理想的升级方式，也可以体验到精心设计的任务流程和剧情。诺森德大陆共有两个初级区域：北风苔原和尖啸海湾，这两个区域的等级范围都是68～72级，对于死亡骑士来说68级无法跨越式前进，必须将这两个区域的任务完成。之后是龙骨荒野，由于大量重要的声望和地图等级限制，龙骨荒野的任务也是必须完成。龙骨荒野之后可以选择灰熊丘陵或祖尔德拉克，相比之下祖尔德拉克由于具有银色十字军和黑锋骑士团的声望任务成为首选，灰熊丘陵建议跳过。再之后的肖拉查盆地也可以跳过，因为并不具有重要意义的声望。77级以后就可以开始进行风暴之巅和冰冠冰川的任务，这两个地图必须有飞行坐骑才能顺利进行任务，60%的坐骑和280%的坐骑将会是截然不同的升级效率。这两个地图由于有大量重要的声望需要提升，必须完成全部的任务。注意，应该先去风暴之巅，等级到达79级再去冰冠冰川。升级过程中会涉及到的副本有8个，都是符合所在区域等级的。

副本名称	副本等级	所属区域	任务奖励
乌特加德城堡	70～72级	尖啸海湾	戒指系列、护腕系列
魔枢	71～73级	北风苔原	手套系列、鞋子系列、披风系列
艾卓-尼鲁布	72～74级	龙骨荒野	手套系列、鞋子系列
安卡雷：古代王国	73～75级	龙骨荒野	肩膀系列
达克萨隆要塞	74～76级	灰熊丘陵	戒指系列、护腕系列、其他散件
紫罗兰监狱	75～77级	达拉然	裤子系列
古达克	76～78级	祖尔德拉克	戒指系列、鞋子系列、腰带系列
岩石大厅	77～79级	风暴之巅	肩膀系列

死亡骑士的升级天赋

升级过程天赋的基本要求是：简单、高效、适应性强。简单：操作简单易行，长时间杀怪不容易感到疲劳；高效：杀怪的速度快、持续战斗力强；适应性强：能够面对三五成群的怪物，能够单独面对精英怪，适合下副本，能够应付PvP事件等。从以上几个方面来看，死亡骑士的三系天赋都适合用来升级，并没有绝对的高下之分，依据各自天赋的特点各有所长。

1.鲜血系

优点：最高的单体物理伤害能力，回血能力最强且可以不影响输出。持续输出能力和短期爆发力都令人满意。

劣势：依赖武器装备严重，AoE能力差。不太适合PvP战斗。

2.冰霜系

优点：能够制造无视护甲的冰霜伤害，对武器装备依赖较小。升级过程中生存能力较强，且能够较好地应付PvP。

劣势：回血能力较差。单杀和AoE能力平衡，但是都不很突出。

3.邪恶系

优点：能够制造无视护甲的暗影伤害，AoE能力超强。拥有可控制且长时间存在的食尸鬼，PvP能力比较突出。

劣势：回血能力强于冰系，但是会影响输出。单杀效率不高。

由于最初并没有“湮灭”之类的双符文技能可用，因此建议先将天赋投入邪恶系到天灾打击，配合食尸鬼加石像鬼的组合，可高速地进行杀怪。61级学习得湮灭之后，洗一次天赋，在邪恶系投入26点（点出“食尸鬼之主”），剩余的天赋全部投入鲜血系，点出可恢复生命值的符文分流、仇杀、鲜血印记等。鲜血系的恢复能力配合邪恶系永久的食尸鬼可以最有效率地杀怪升级。P


大领主达利安莫格莱尼与瑞文戴尔男爵


死亡战马来自阴影之境


黑锋要塞阿彻鲁斯外景


弗丁对决阿尔萨斯


巨魔在诺森德的聚集地祖尔德拉克

头条新闻

■育碧备战将在2012年出现的新一代平台


《肖恩·怀特的极限滑雪》尽管媒体的评分一般，但游戏还是颇得玩家赏识

据gamesindustry.biz报道说，育碧软件预计，下一代的家用机平台将于2012年投入市场，而公司正在积极准备，应对次世代平台可能给游戏业带来的变化。

在目前国外很多游戏公司纷纷裁员削减开支的形势下，育碧不仅没有裁员，还加大了招聘的力度，并且通过兼并来增加自己的开发和技术资源。育碧软件CEO Yves Guillemot表示："我们希望能够利用这些公司为我们引进更多的技术和更多的品牌。" Guillemot说："目前我们拥有的资源不仅能够帮助我们公司在未来的一年中实现增长，而且还能为可能在2011、2012年出现的下一代家用机平台做好准备。这是我们必须做的，而且我们已经开始增加人手并且购买技术，同时也有一些新游戏计划在考虑中。"

随着《肖恩·怀特的极限滑雪》（Shaun White's Snowboarding）大获成功，Guillemot确认很快他们将宣布取得一个新的运动游戏，增加育碧在这个领域的地位。针对这个成功，Guillem说："这对我们来说确实是一项成就，让我们看到在这个领域取得一些份额是可以做到的。我们很快会宣布在这个领域的一些合并和收购——不是什么重大交易，但是你会看到我们朝这个方向发展的决心。"

■育碧收购Action Pants工作室

育碧软件近日宣布，他们已经收购了位于温哥华的Action Pants工作室。Action Pants由前EA加拿大工作室的一些主要成员于2006年建立。该工作室是一些机构评选的2008年50大最佳雇主的获得者之一，目前旗下有超过110名员工。但事实上，Action Pants开发的第一款游戏还未正式面世，这款Wii平台的体育游戏将在今年晚些时候由育碧发行。按照其官方网站的说法，他们还在为未知的新计划招募Xbox 360和PS3开发人员。



Action Pants的官网，它即将改弦更张

被收购后的Action Pants将成为育碧在全球的第22个开发工作室，据悉将被重新命名为育碧温哥华。育碧全球工作室执行总监称："我们一直试图在温哥华扩展我们的业务，希望能在这个全球业界最大的人才库中获得一席之地。而Action Pants所体现出来的创造性和天赋促使我们很快做出了决定，我们很高兴能在这里立足的同时获得这样一群有经验的开发人员与我们全球其他地方的团队进行交流。"这是育碧在过去几周中的第二个收购行为，之前育碧已经宣布合并巴西的老牌开发工作室Southlogic。

■育碧公布第三季度财报，销售额超5亿欧元

育碧软件近日公布了其2008～2009财年第三季度的财报，该季度销售额为5.08亿欧元（约合6.58亿美元），比去年同期相比增长了12.9%。

育碧在该财年的前9个月的总销售额为8.52亿欧元，相比较上一财年同期的7.11亿欧元增加了19.8%。若以相同汇率计算，增加的幅度则为24.8%。其截止于2008年12月31日的财年第三季度的销售额比育碧在发布该财年第二季度的财报时做出的预测略微增加，当时育碧预测第三季度的销售额为5亿欧元。

月评

■育碧将"开发"下一代家用机平台?

在全球金融风暴当中，游戏产业似乎也开始受到一些影响，很多公司出现亏损、大幅裁员，但是育碧软件现在的表现似乎十分"滋润"，在大家都在裁员时，育碧却在招兵买马，当一些公司倒闭或陷入困境时，育碧却在兼并和收购。运动游戏领域一向是EA的传统天下，现在育碧也开始野心勃勃地朝这个领域发展。育碧收购温哥华和在巴西的工作室，还在继续扩大规模，也许就是开始为几年后的新平台之战做准备了。

育碧发展势头很好，也是所有玩家都愿意看到的。育碧手里有很多经典游戏，包括《波斯王子》《细胞分裂》《雷曼》等，但更重要的是育碧一向敢于创新，就连像《超越善恶》这样风格比较另类的游戏也能够顺利发行；《细胞分裂》也是近些年才开创出来的品牌；2008年的《刺客信条》也是大获成功，大家已经迫不及待地想要玩到续集了。看看像Eidos那样把自己的经典游戏系列拼命榨取剩余价值、直到把自己弄到也要被收购的田地，可以看到，在游戏领域敢于创新还是很重要的，经典游戏也都是因为创新才能开头的。

顺便说一下，育碧的发展再好，但是说育碧打算在2012年推出下一代家用机平台还是非常不可思议的。虽然媒体上已经有这样的传闻，但要知道，像微软那样有资本以及在PC领域的软硬件基础才敢于涉足这个领域的公司，在世界上少之又少，让人觉得育碧是不是有点太狂妄了？察看一下英文原文才知道，原来育碧只是预期下一代的家用机平台将于2012年投入市场，正在为此作准备。关于这点，英文博客网站Joystiq有句有趣的评论："对此育碧可能得找索尼探讨一下，因为索尼认为他们的PS3至少有10年的生命周期"。


《波斯王子》在全球大获成功



增强真实系统中的追踪与反追踪功能：当你选择了视线外一定范围内的某个目标时，可以通过特定的控制键来生成一条追踪路径。追随这条路径，便会出现一个可供射击的窗口

汤姆·克兰西的鹰击长空

预计发售日：2009年3月

■上海 xllacyx

■《鹰击长空》崇尚的是那种快节奏、高强度的空战，游戏的操作力求方便和实用。

Ubisoft的“皇牌空战”游戏《汤姆·克兰西的鹰击长空》定于2009年3月10日在欧美地区发售。在发售日临近时，Ubisoft Romania的开发人员通过采访全面解答了关于这款游戏的方方面面，甚至向我们演示了其增强真实系统的具体使用。

问：请问《鹰击长空》从游戏操作上来讲是更趋向于模拟类游戏还是空战类游戏？

答：《鹰击长空》的操作很好地结合了模拟和空战这两类游戏的特点。通过游戏中所使用的完全真实物理引擎，玩家可以充分享受游戏所带来的乐趣。在设计游戏时，我们着重考虑的并不是让游戏的操作变得复杂，而是更多考虑让游戏操作方便实用。假如玩家刚接触这个游戏，甚至可以轻易地在游戏中获得很多真实的飞行体验，事实上我们也着力于让玩家的这种飞行体验能够更加的真实自然，进而在游戏的过程中逐渐掌握到各种飞行技术。总之，我们开发设计《鹰击长空》并不着重强调它的拟真度，而是通过简单易用的临场操作感带给玩家一种非常真实的飞行体验。使所有玩家在获得娱乐的同时也得到相当大的成就感。

问：关于《鹰击长空》的飞机设定和故事背景，是虚构的还是真实的？

答：由于《鹰击长空》的故事是以汤姆·克兰西的世界观为基础，因此玩家可以驾驶真实的战机在真实的世界地图上执行任务。游戏中出现的飞机严格按照生产商所提供的物理模型进行建模渲染，而所有关卡的实际地图都是根据卫星扫描图绘制而成，游戏的真实性不言而喻。

问：《鹰击长空》和《皇牌空战》《捍卫雄鹰》到底有什么差别？

答：相对于《皇牌空战》《捍卫雄鹰》这样追求极致拟真的空战游戏来说，《鹰击长空》所带给玩家的是更易上手的游戏操作感。就是说，不需要多繁琐，玩家可以在20分钟内快速成为一个“皇牌飞行员”，而不是在培训20小时之后。同时我们也保证，即便是最优秀的飞行员在玩游戏时也需要当场尝试或着学习一些新的游戏特技。甚至在长时间的空中近距离格斗之后，《鹰击长空》依然能够给玩家在微操上带来不同的选择。

问：战机的燃油是否会用完？

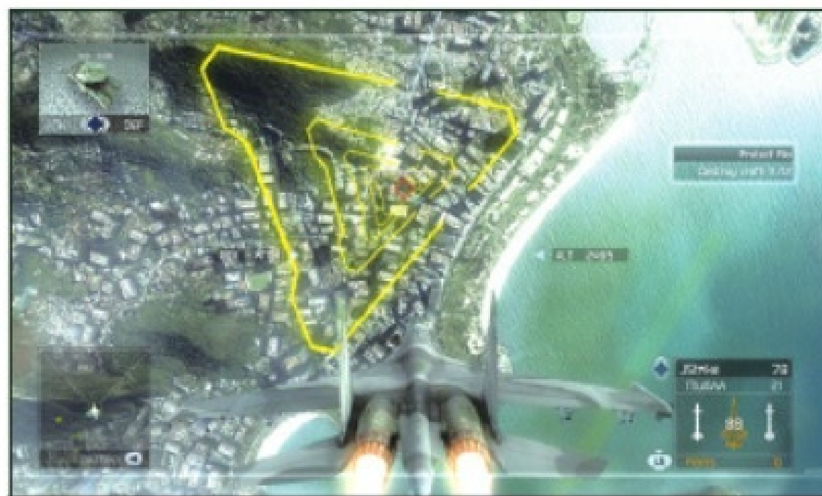
答：请玩家们谨记《鹰击长空》所崇尚的是那种快节奏、高强度的空战，如果引入燃油消耗概念，只会把游戏的节奏拖慢，因此我们并没打算让玩家去操控“加油”这一环节。

问：单人游戏模式将会有多长的游戏时间？

答：在经验点系统的支持下，要解锁所有飞机、武器和各难度级别，将要花很长的时间。举例来说，在普通模式下，一个熟练的玩家完成整个单人任务需要六七个小时。但如果你加入合作模式进行游戏，就需要经常因任务失败而重玩。甚至有些关卡在高难度模式下，你不得不找另一个同伴一起合作过关。

问：《鹰击长空》是否支持类似《末日之战》中的声控系统？

答：是的，支持声控系统，玩家还可以使用耳机、麦克风来和队友进行联机交流。P


空对地追踪：当你选择了地面上某个静止的目标时，可以通过特定的控制键来生成一条追踪路径。追随这条路径，便会出现一个可供射击的窗口

英文名：Tom Clancy's HAWX　中文名：汤姆·克兰西的鹰击长空　游戏类型：飞行模拟
制作：Ubisoft Romania　发行：Ubisoft　期待度：★★★★

一对手足亲兄弟，是否要为了一个心爱的女子演绎一场爱恨情仇？

本刊独家报道！
来自育碧软件的第一手资料

狂野西部——手足兄弟

预计发售日：2009年

■上海 老左轮爱走火

■Techland正期待将《狂野西部》系列打造成新的《荒野大镖客》。

荒野、骏马、仙人掌、牛仔帽、左轮手枪——会让你想起什么？“周董”的《牛仔很忙》？No、No、No……电影《断背山》？Oh my god……好吧，也许和无数经典的西部片比起来，西部题材的PC游戏没有给你留下足够的印象。但是波兰开发公司Techland看准了这个空白领域，他们即将带来2007年《狂野西部》（Call of Juarez）的正式续集。让我们重新体会那充满威士忌与硝烟味的传奇时代吧！

西部，那里曾有你有我

说起续集，就不能不提到《狂野西部》原作，这款独特的第一人称射击游戏。本来，在无数主机平台上，美国西部题材的游戏从来没有冷场过，从最早FC上的《荒野大镖客》到MD的《西部枪手》，再到近来的《赏金奇兵》和《荒野枪神》（Gun），不乏经典与出色的作品，而《狂野西部》则另辟蹊径地开辟了一条FPS的“西部之路”。不过想想也难怪，首先，西部牛仔一直是美国人民喜闻乐见的题材；其次，Ubisoft的产品线上，从《手足兄弟连》到《彩虹六号》《幽灵行动》，从二战到现代都有了，独缺乏西部题材，于是眼光独到的Ubisoft与Techland再次合作也就没有悬念。不过遗憾的是，《狂野西部》在中国玩家中的知名度并不高，这大概是因为我们对西部题材并不感冒，而2007年夏天的FPS大作又实在太多的缘故。不过游戏因良好的操控性与紧凑的关卡任务，尤其是子弹时间的引入和决斗系统的紧张刺激，还是吸引了一批忠实玩家。

前传，讲述过去的故事

令人稍感意外的是，续作的故事背景设定在《狂野西部》之前，美国的南北战争时期。主人公仍是Ray McCall和Thomas McCall这一对亲兄弟。Ray是McCall家的长子，他有很强的家庭观念，想要保护McCall家族，因此一直被父亲用来作为其他孩子的榜样。他是一个独断专行的家伙，并且暴躁易怒，内战期间因为不服从命令而被从军官降级为中士。Ray精通近距离作战，喜欢左轮手枪，他在使用左轮的时候要比Thomas更快。在游戏里，他常用的武器是双枪，同时还能够使用炸药和其它重武器，和Thomas相比他的身体更加强壮。

Thomas是McCall家的第二个儿子，因此他从小就生活在Tay的阴影之下。虽然从小就被教育家庭是如何重要，但他依然选择成为一个孤独的人。内战期间他因为英勇作战而被晋升为中尉。他是一个懂得自律并且个性独立的家伙，他吸引了众多女性的注意并且招致了与Ray的竞争。Thomas身手灵活，善用步枪，他非常善于远距离作战，同时他还能使用弓箭和投掷匕首。他敏捷的身手使他能够利用套索攀爬到高处，或者是在必要的时候把Ray也拉上去。


Ray和Thomas在战场上所向无敌


Thomas更灵活，他可以帮助Ray越过障碍

英文名：Call of Juarez: Bound in Blood　中文名：狂野西部——手足兄弟（暂译）
游戏类型：动作　制作：Techland　发行：Ubisoft　期待度：★★★★


游戏表现内战的部分并不是很长


Ray擅长的武器是双枪


兄弟俩之所以从军，就是要保卫他们的家乡乔治亚



Thomas最擅长的武器是来复枪，远距离狙击手是他的最好定位

游戏中非常现实的一点是，这两兄弟追求的并非是正义与爱，而是金钱和女人。他们一直信奉“自由”，脱离了军队开始寻找自己生存的价值。他们与军队、强盗作战时团结一心，但是最终为了争夺一个女人而反目成仇。从游戏招贴画中拔枪相向的姿势来看，他与Ray的关系将是故事的主线之一。尽管你会觉得这样的情节有些老套，但实际上在那个毫无法律、刀口舔血的动乱年代，除了金钱还有什么能让人追求的呢？游戏中还会有一些非常具有特色的角色出现，比如一个变节的阿帕切酋长、一个墨西哥的强盗王以及一个齐心复仇的联盟少校。很显然，游戏将为我们讲述一个贪婪与荣誉、嫉妒与背叛、暴力和最终救赎的西部传奇故事。

真实，品味西部风情

作为曾经是DX10代表游戏之一的《狂野西部》，营造了一个令人难忘的极具真实感的美国西部环境。而在《狂野西部——手足兄弟》中，则采用了最新的引擎“Chrome Engine 4”，将画面的表现力又提升到了一个新的高度。据官方介绍，这个引擎可以表现更巨大更开放的自然景观，并且对光影氛围的营造会更好。玩家跟随两位主角的视线，会到达各种各样的环境，比如乔治亚州的种植园、亚利桑那州的干燥沙漠以及树林中的土著村落。已知的场景包括酒馆、鬼镇、马歇尔监狱等，利用FPS的主视角特征，临场感非常强，玩家将会有身临其境的感受。此外，与形形色色的角色打交道也是“学问”之一。因为游戏中坏人是占据绝大多数的，玩家遇到的不是土匪就是强盗，要不就是黑社会头目，所有的角色都被欲望和贪婪和驱使，玩家通过向不同势力的效力，将会决定整个游戏的剧情发展取向。

制作组透露，游戏开始时，大部分任务玩家就只可选择兄弟中的任意一个完成，不过两兄弟个人的特性不同，也就意味着玩家要合理选择让哪一个去完成任务，这也是游戏的技巧之一。还有一些任务是需要两个人共同完成的，玩家会交替操控两个人，难度也更高。游戏在射击部分的设定将更加真实，也许敌人掏枪速度比玩家还要快速，射击还要精准。


Ray和Thomas同时出战的机会很少


美丽的西部，游戏的画面表现让人侧目

在游戏模式方面，根据目前公布的消息，可以确定游戏将提供多人对战系统，可以让不同玩家在西部的大地上一决雌雄。而且多人游戏的内容十分丰富，从标准团队死亡竞赛到团队基地目标模式，以及令人激动的赏金系统和多角色级别系统，这将是提升游戏乐趣很重要的组成部分。

多元，值得期待新内容

如今走多元化路线是游戏业的一大特征，如《孤岛惊魂2》就加入了类似《侠盗猎车手》的寻宝和任务系统。《狂野西部——嗜血同盟》也将融入更多动作游戏的特性，给予玩家相当高的自由度，玩家可以选择做一个无法无天的坏人，也可以选择做一个尽量夺取不义之财，与强盗黑帮作对的侠士。当然，就像在电影《老无所依》中讲述的那样，在一个没有法律的环境下，想要生存也只能冷酷无情——拿起枪，你就是法律。P

头条新闻

■美国艺电调整策略，应对金融危机影响



FIFA 09还是卖得很好

如果要说2008年最豪华的游戏发售阵容，估计没有谁能和EA比肩，可是他们却还在试图打翻身仗。近日EA公布了本财年第四季度的盈亏报告，报告的结果被其CEO John Riccitiello称为“彻底的失望”。

第四季度EA净收入为16.5亿美元，比去年同期高出1.51亿美元，但是艺电同期的亏损却高达6.41亿（去年同期亏损额仅为3300万美元）。按照EA的数据，他们被亏损3.68亿美元的无线业务和2.44亿美元的递延税项拖了后腿。Riccitiello在一份声明中称：“我们的假期季度表现令人失望，而2009年的财务预期也将降低。但是我们在2008年为玩家带来了高品质和创新的游戏产品，有13款游戏的评分高于80，比任何第三方发行商都要多。我们希望能在新的一年保持游戏品质的同时带来更多收益回报。”

同时EA还宣布其裁员计划将从预期的10%扩大到11%，即1100名员工，另外还将关闭11个研发机构，缩减产品线以降低开支。艺电的精简计划在这之前已经实施了一部分，开发《极品飞车》系列的Black Box工作室和《疯狂美国职业橄榄球联盟》的EA Tiburon已经进行了精简。EA的一部分游戏发行计划也受到了影响，原本预期在2月20日发售的《模拟人生3》将推迟至6月，而BioWare工作室的《龙世纪——起源》将延后至下半年。

不过坏消息中也有好的一面，艺电在某些方面还是取得了胜利。尽管身后动视暴雪施加着巨大的压力，艺电仍然是本季度北美最大的发行商，占据了NPD销售数据中的20%，按照NPD的数据，MTV Games及Harmonix开发的《摇滚乐队2》（和EA有合作关系，通过EA的合作伙伴体系发行）是北美2008年销量最好的跨平台游戏。售出780万份的FIFA 09是EA自己的内部销售冠军，《极品飞车——无间风云》则以520万份的成绩紧随其后，只是这个数字比其前作同期的550万份要低上一些。还有一条不太好的消息则来自EA Mythic，其网游作品《战锤Online——决战世纪》的稳定付费用户数量减少到了30万，10月份这一数字则是75万。

■EA公布《极品飞车》系列3款续作

EA日前公布了有关于《极品飞车》系列续作的重头计划，并预计在一年内推出这些续作，它们包括：《极品飞车——换档》（Need for Speed SHIFT）、《极品飞车——氮气》（Need for Speed NITRO）以及Need for Speed World Online（也就是大家所期待的《极品飞车Online》）。其中《极品飞车——换档》是《极品飞车》系列的正统续作，有来自GT和GTR2的主创人员参与设计，预计将于2009年秋发行；《极品飞车——氮气》由EA的蒙特利尔工作室开发，专为任天堂平台设计，偏向于街机风格，预计将于2009年秋发行；《极品飞车Online》由Black Box工作室和艺电在新加坡的工作室联合研发，是《极品飞车》系列首款网络游戏，预计于2009年夏季在亚洲发行，冬季在北美发行。


《极品飞车——换档》画面

EA营销副总裁Keith Munro表示：“我们所认识的赛车游戏爱好者都富有激情、个性，他们希望定制独特的游戏体验方式。而我们的研发团队正从各方面入手，不论是更逼近现实物理运算的拟真赛车，还是紧张刺激的追逐竞速，为玩家提供适合自己的风格选择。每一场较量都会给玩家带来深刻、丰富的比赛经验。”

月评

■ 2009年将是EA的关键年?

在年前，《福布斯》杂志的文章中就指出，EA和Take-Two这两大游戏业巨头目前双双陷入了暂时困难。文章认为，原因在于它们自身，主要是过于依赖经典游戏，不思创新。对EA和Take-Two而言，2009年将是关键的一年。如果措施得当，它们有望重现昔日的辉煌；如果继续沿着目前的趋势“滑坡”，它们就可能沦为游戏业的配角。

这一论调令外界十分吃惊。在印象里，EA的经营一直都很成功，我们总是看到艺电不断收购各种工作室和垄断各种授权的新闻，谁也不会想到EA也有今天的局面。2008年，EA的一大新闻就是跟暴雪叫板，用《战锤Online》挑战《魔兽世界》，开始运营后的确也一度趁着《魔兽世界》内容出现空白时吸引了不少《魔兽世界》的玩家，但是等到《巫妖王之怒》开放后，这一势头已经趋缓。

EA一向以精于经营著称，能够取得“魔戒”“战锤”等重要的授权，这些都是历史悠久、在欧美有着广大群众基础的设定，可是目前来看，相比暴雪自己原创的世界还有一定的距离。因为暴雪是一步一个脚印踏踏实实地通过注重游戏质量而逐渐让自己的设定深入人心的，《魔兽世界》成功是《魔兽争霸》系列在将近20年时间里奠定的基础，现在的《星际争霸》《暗黑破坏神》等也是，将来要是也发展成网络游戏绝大多数玩家会毫不犹豫地成为他们的用户。而媒体一直认为，EA更在乎经营上的成败，有些游戏每年数字改一下就是新的一集，手里的经典虽多，可是都没有这样大的潜力。这样的评论虽然偏激，但也的确反映EA游戏中的某些问题。

2009年的确会是关键的一年，全球金融风暴必然会对游戏业也产生巨大的影响，有报道说网游玩家会因此而大幅增加。EA的网游计划已经启动，凭借它自身的庞大家业，相信走出暂时的低谷并不困难。


《极品飞车Online》会在中国成功吗？



武器许可的作用只是在多人模式内体现，这将使得玩家之间的对战更有趣味性

教父 II

预计发售日：
2009年3月31日
■本刊记者 大漠小虾

■《教父 II 》的制作人Dave Woldman着重谈及了游戏的经营模式。

随着EA游戏计划的调整，截至本刊截稿前，本年度EA的第一款重要游戏《教父 II 》已经调整到3月底发售。在2月中旬刊上，我们已经发布了独家的《教父 II 》图文前瞻，本期我们继续对这款大作的关注，并在国内媒体中独家专访了《教父 II 》的制作人Dave Woldman。

关于经营模式

大众软件： *制作人先生你好，很高兴你能接受一家来自中国的媒体的采访。谈到《教父 II 》，即使凭借同名电影的名气，似乎也能成为关注的焦点。你是否可以直截了当地说，《教父 II 》有哪些突出的地方可能一鸣惊人？*

Dave Woldman： 对许多玩家而言，“The Don's View”这一具有战略要素的新特性是《教父 II 》最能吸引人的地方，也是我个人最喜欢的设计。对整个开发团队而言，我们最想带给玩家的感觉是，他们时刻控制着自己正在成长中的“罪恶帝国”。要成为一名教父，凭借的不仅仅是打家劫舍的一群乌合之众，而是要将一切为我所用，壮大自己的家族，并且要比你的对手更聪明。我们为此设计了一个系统，可以让游戏中的各大黑道家族展开竞争。玩家和游戏中的其他5个家族拥有共同的战略目标，他们互为对手，目标都是彻底控制游戏中的3个城市。在游戏进行中，玩家将切实地感到他的对手都在密谋将他置于死地，就像他也梦想这样对待他的对手们一样。从早期的开发阶段开始，我们的箴言就是：让玩家“像匪徒一样行事”以及“像教父那样思考”。和前作一样，玩家现在依旧有他们自己的“脏活”要做，但是现在你可以指挥自己的手下去做这样的事，而让自己真正有了“大佬”的感觉，这将推动这个游戏类型有更新的发展。

大众软件： *谈谈本作的经营管理模式，它和故事的主线会有所联系吗？*

Dave Woldman： 通过“The Don's View”，玩家会看到所有3个城市的沙盘地图，游戏中的每一幢建筑都显示在其中，玩家可以以俯瞰视角观察这个“世界”，看看他们希望管理和发展什么地方。比如玩家可以查看已经控制的生意，查看交易能够得到的好处等。他也可以查看某地的安全度、即时的状况，这样就可以发现自己某个据点的漏洞，是否需要即使指派人手加强警卫等等。你当然也可以查看对手的各项设施的情况，当发现他们的弱点时，也可以派人前去偷袭。


沙盘上的图标代表了各种功能建筑

这个模式是和整个游戏过程相关的，玩家所在家族的成长贯穿了整个游戏，他能够控制更大的地盘，并且能够通过经营模式打击甚至消灭他的对手。

关于多人模式

大众软件： *有报道说，玩家需要获许某种武器的使用凭证才能升级和使用它，这是真的么？*

Dave Woldman： 不是这样的，玩家在游戏中发现的任何武器都可以直接使用。但是，每个玩家控制的手下，我们称之为“Made Men”是需要一定的武器许可的，因为他们是属于不同家族的。虽然这种武器许可并非必要，但是玩家可以控制自己的一名“Made Men”在网络上对战，在这种模式下，拥有更高的枪支许可无疑是有利的。

大众软件： *我们知道《教父 II 》有一个看上去非常有趣的多人模式。PC版的多人模式将是多大的规模，比如，它将支持32人对战或是更多吗？*

Dave Woldman： 在PS3、Xbox 360和PC平台上，《教父 II 》都将支持16人同时对战。玩家在多样化的对战模式中可以充分发挥每个“Made Men”的不同特长。P

英文名：The Godfather II　本刊译名：教父 II　游戏类型：动作　制作：EA Redwood Shores
发行：Electronic Arts　期待度：★★★★☆



孢子——星系大冒险

预计发售日：2009年5月

■重庆 五月

■创造工具仍是本作的核心，玩家除了可以创造生物之外，还可以创建宇宙中每一颗行星。

就像《模拟人生》系列一贯的风格一样，《孢子》也要发行资料片了！《星系大冒险》是《孢子》的第一部资料片，本作增加了太空阶段的深度和广度，玩家可以在各个星球上进行种种冒险任务。利用全新的冒险创造器，玩家在《星系大冒险》中可以创造自己的专属的冒险、生物等，并且能通过线上社区“孢子百科大事典”分享自己创造的一切内容，还可以和朋友联机同游。

谁的星球谁做主

创造工具仍然是本作的核心。相比原作，玩家除了可以创造生物之外，还可以创建宇宙中每一颗行星。玩家在创建星球时，可以设定星球上的植物群分布、水的颜色、一天的长短、气候、海平面，玩家甚至还可以调整星球的地形如山脉、丘陵、山谷等，修改大陆形状和分布，放置岛屿、海洋、湖泊河流等，就连星球上的道路玩家都可以随意创造。

创建好星球的环境之后，玩家需要做的就是制作这个星球上的居民了。玩家可以创造不同族群的生物，并设置不同友好度的群体，从见面就掐型到相亲有爱型不等。各种群体设置好后，还需要设置各族群的地盘范围，范围越小，玩家需要靠的越近才会被该族群的生物发现。

冒险创造机

完成生物设置环节后，玩家要做的就是用冒险创造器设置每个星球的过关条件，如找到特定生物并与之对话，收集某种物品等等，当然每个星球可以同时有多个目标。玩家还可以设置过关后的后续故事情节，最多可以有5个。

开发小组设计了一些典型的任务道具，以帮助玩家更便捷的设计任务，例如炸弹、钥匙、藏有道具的木桶、可以踏板跳的跳板等许多经典道具，有了这些道具，玩家可以编写类似RPG一般的任务了。同时，玩家可以创作各种极具个人风格的NPC角色、编写NPC的对话，还可以设计对话时NPC的表情和动作等。玩家在设计任务时，屏幕上将会有一个计量表来表示当前任务的复杂度，玩家可以不断地往任务里边加东西直到计量表满额为止。

孢子百科大事典

玩家不必按部就班的完成星球创造、生物制作、任务编写等工作。《星系大冒险》同样可以利用官方开办的“孢子百科大事典”网站下载其他玩家创造的物件添加进自己的内容里。据官方公布的统计数字，该百科事典目前已经收录了7700万的物件。同时，为了规范大事典中的内容，开发小组还将加入分级制度，以后玩家将可按照难度、年龄限制、冒险类型等来浏览任务。

去年，《孢子》在全球范围内取得成功，而近几年里没有一款原创新作比得上《孢子》的大红大紫，所以今年1月，EA的宣布《孢子》还将推出4款新作，也成为顺理成章的事情。《孢子》正如它的名字那样，迅速的传播、成长了起来。《星系大冒险》将是这个系列开放化、平台化的开始，借助“孢子百科事典”，玩家和玩家间将能顺畅地分享彼此的创造，或许有一天，玩家们的创造不再分关卡和星球，所有创造融合起来构成一个世界……光是这一点就足以让人期待。P


丰富的装备库，从头到脚武装起来吧

英文名：Spore: Galactic Adventures　本刊译名：孢子——星系大冒险　游戏类型：模拟养成
制作：Electronic Arts　发行：Electronic Arts　期待度：★★★☆


旭日帝国的基地，本次公布的截图都是围绕旭日阵营的，看来旭日帝国将在本作和续作中担任重要角色

红色警戒3——起义时刻

预计发售日：2009年3月

■重庆 五月

■令人吃惊的是，《红色警戒3》将在原作发售短短半年内就推出第一款资料片。

《红色警戒3》自去年推出以来广受好评，今年1月，开发者所在的EA洛杉矶分公司乘胜追击，宣布即将在3月推出其资料片《起义时刻》。本资料片将只有PC版，且为独立运行的游戏，不需要《红色警戒3》原盘就能进行游戏。同时，这也是该系列首次尝试网上发售，玩家只需花20美元就可以从网上下载到这款游戏。

4个新战役

《起义时刻》将有4个新的战役，并新增指挥官挑战模式，还加入了全新的过场动画。登场的角色除了新人物外，一些经典角色也将回归。一如既往，新增地图和单位自不必说，这都是必须要有的。单人游戏内容是本资料片的重心，有消息称《起义时刻》中的部分单位有可能可以在多人联机时使用，但是否属实还得看玩家的意见。

《起义时刻》的4个迷你战役，其中的主角仍然是苏军、盟军、旭日帝国，而最有趣的莫过于第4个战役：这个战役的主角是旭日帝国的超级士兵奥米茄百合子，可以说是她的专属战役。而且该战役不同于其他战役的建立基地和造兵，百合子的战役更像是玩了一关《暗黑破坏神》。

百合子的战役从一个关押设施般的场景逃脱开始，这时玩家可控制的角色只有百合子一人，逃跑途中有一些升级物品，取得之后可以获得新的能力。百合子的基本攻击方式是利用精神攻击将敌人举起并摔出，获得新能力后还能发出精神冲击波施展大范围的攻击，以及控制周围的敌方单位、举起和投出场景中的物体等。当百合子用精神控制附近的单位时，玩家仍然是不能直接指挥被控制的单位的，他们只会围在百合子身边并自动攻击任何靠近的人。从EA公布的资料来看，随着战役的推进，百合子的能力还不断增强，她将能对付越来越大群的敌人，玩家还可以通过升级，培养百合子技能树上的各种能力。

指挥官挑战模式

新的指挥官挑战模式和战役是独立开的，安装时也是分别安装，该模式有自己专属的界面。开发小组为新增的指挥官挑战模式设置了分在世界各地的50个任务。玩家有一张世界地图，可以任意选择进入哪个战场。每个任务的目的也各不相同，有些只是简单的清除敌军，有些需要保卫特殊设施，所有任务都有各自的剧情动画片段，参与该任务的角色都会在动画中露个脸。


杰米·钟（Jamie Chung）饰演旭日帝国的Takara。她还在即将上映的真人版《龙珠——进化》中出演角色

一开始地图上只有一小部分任务供玩家选择，而玩家手中的部队一开始也非常有限，只有当玩家完成一个任务后，更多的相关任务才会解锁，才有更多的单位可以造，科技树的高级项目才可以升级。所有50个任务中，有些是推进主线剧情发展的主要任务，完成这些任务就算打通指挥官挑战模式，另外也有一些支线任务，玩家可以选择是否要去完成。玩家可以在快速通关和打造最强大的军队之间任凭喜好来选择。

开发小组为《起义时刻》绘制了30多张新地图，这些地图中会出现一些新的元素和地形，为整个游戏添加了更多彩的变化。比如新地图中会有一个迷雾缭绕的欧洲村庄。

英文名：Command & Conquer Red Alert 3: Uprising　本刊译名：命令与征服之红色警戒3——起义时刻
游戏类型：即时战略　制作：EA LA　发行：Electronic Arts　期待度：★★★☆

头条新闻

■《口袋西游》进军韩国市场



2月6日，完美时空正式宣布《口袋西游》正式签约韩国 HI-WIN Co.,Ltd.，成为完美旗下第五款出口至韩国的游戏产品。

完美时空董事长兼CEO池宇峰对此表示："我们非常高兴与HI-WIN公司建立合作关系，带给广大韩国玩家《口袋西游》这款颇具特色的网游产品。同时我们对《口袋西游》能在国内推出后短短数月内就成功进入韩国市场感到非常欣慰。"

HI-WIN公司CEO刘幸钟签约后表示："非常高兴能与完美时空合作将《口袋西游》这样一款优秀的MMORPG作品引入韩国市场。我们相信通过完美时空和我们的共同努力，《口袋西游》会在韩国获得成功。"

■《热舞派对》携手迪士尼开创国际合作



完美时空近日表示，休闲舞蹈网游《热舞派对》将以国际市场为目标，与迪士尼联手开展国际合作。

据了解，华特迪士尼公司及其子公司和联营机构，是家庭娱乐和媒体业务的多元化国际企业之首，其四项主要业务包括媒体网络、主题乐园及度假区、影视娱乐及迪士尼消费品。进入中国市场后，曾凭借动画长片《白雪公主和七个小矮人》赢得上海观众的喜爱。此次合作中，《热舞派对》将融入迪士尼中的"白雪公主"系列元素。

■《完美国际》推出新内容体验服务

据悉，《完美世界国际版》将与知名硬件厂商合作，为全球用户推出新内容体验服务，所有拥有完美通行证的用户都可以登陆体验服务器，感受《完美世界国际版》正在秘密开发的最新内容，并与完美时空的技术工程师在线沟通。



2月13日，采用国际线路的先锋体验服"天问"正式开放，国内外用户均可流畅登陆。据了解，先锋体验服除去测试体验新版内容以外，其余服务标准与其他服务器保持一致，为保证测试效果，服务器数据将永久保存。

■完美时空在成都设运营中心



日前，完美时空成都网络游戏开发和运营中心项目投资合作协议签字仪式在成都举行，正式落户成都市高新区。据悉，完美时空已经在天府软件园二期购买了20000余平方米的办公场地，项目总投资超过亿元，目的是打造具有世界级水准的网游开发平台。

"成都是个有着深厚文化底蕴的休闲城市，这无疑能给我们的娱乐产品带来更高的附加价值。"完美时空董事长池宇峰称完美时空将通过整合网游收费渠道，打造包含游戏、网络、电影等多个环节的封闭式自循环商业模式，"这项工作我们将在国内外同时展开，其中包括和好莱坞合作拍摄电影等系列计划。我们希望此次落户成都的新平台能为公司业务发展有所支撑。"

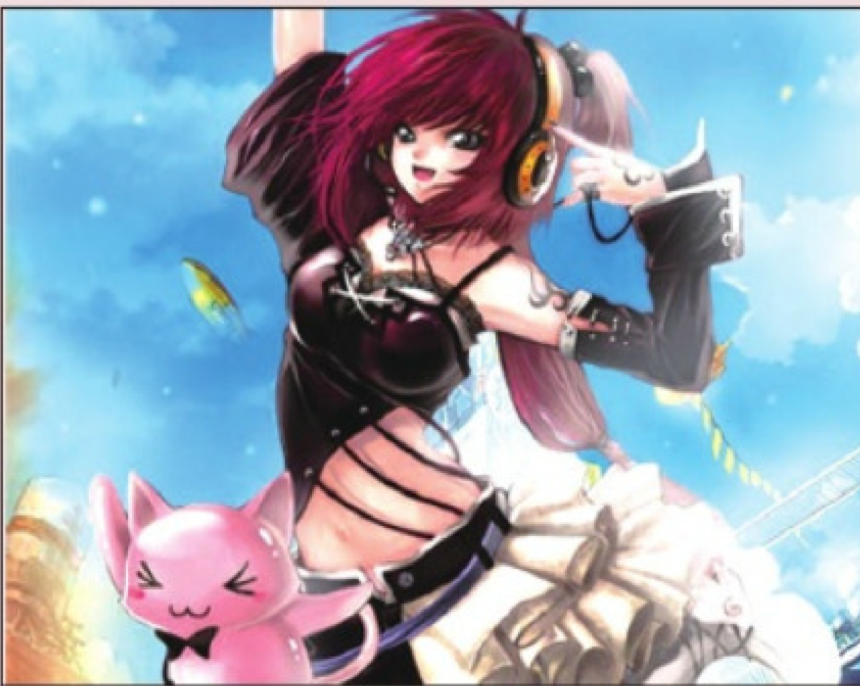
月评

■出口进行时

比尔·盖茨在《未来之路》中说过，"你的企业思维，决定你的输赢。"对于完美时空来说，目前的企业思维就是扩展海外市场，加强和海外市场的联系。继在2月6日宣布《口袋西游》进军韩国后，成为完美"反攻"韩国市场的第五款产品。紧接着，2月11日外媒报道，完美在北美地区发布了《口袋西游》内测版本，完美旗下美国全资子公司Perfect World Entertainment产品经理Jonathan Bellis表示："推出当天，《口袋西游》内测版已经吸引了1万名美国玩家。该游戏将在3月份左右在北美推出公开测试版。"除此之外，《完美世界国际版》《武林外传》《诛仙》《赤壁》《热舞派对》均已签约海外多个国家和地区，其中《热舞派对》与迪士尼合作，融入了"白雪公主"系列元素，《完美世界国际版》也推出新内容，并开放体验服"天问"，国内外用户均可登陆。至此，完美时空已经成为国内出口游戏数量最多、覆盖区域最广的网络游戏开发商。

几年前，很难想象会有如此数量的国产作品杀入海外市场，我们先不考虑这些游戏在海外是否可以获得成功，仅从出口这件事本身来看，便可证明国内网游市场的发展之快。当然，对于国内的玩家来说，厂商的商业规划都是小事，游戏品质才是关键，前不久在成都市高新区落户的完美时空成都网络游戏开发和运营中心，对于喜爱完美时空旗下游戏的玩家来说应该是个好消息。





单翼天使的Super love

■北京 龟龟de爱

在一个以“歌”为声音，以“舞”为语言的热舞世界，每一位孤独的舞者都是单翼天使，为了寻求失落的爱而不畏艰辛。有一种名为Super love的奇迹，开启了孤独的单翼寻求契合之爱的神圣之旅。

忽转衣角，轻尘自若

墙上的挂钟指向6点，距离《热舞派队》下一场Super love模式活动还剩下几分钟的时间。女孩在房间内换上白色的短裙与舞鞋，抚摸着自己背后的银色翅膀，那熟悉的感觉仿佛就在眼前。那一天的自己，心情很差，不想见人，只想一个人跳着舞躲进忧伤的旋律中。他出现在自己的小屋，温柔地说：“你是个单翼天使，什么时候才能学会拥抱着飞翔呢？”女孩好想告诉他，她只想用自己的翅膀依靠着他，拥抱在一起飞翔。

此刻女孩背后的银色翅膀是圆满的，不再孤孤单单一只，他会明白自己的心意吗？一直以来，心里小的就只能存放下他的影子、他的名字，但如何向他表白呢？偷偷地了解到他会在这个时间参加Super love模式活动，暗下决心做只扑火的飞蝶，如果不能在他的臂膀中栖息，那么就用一曲舞蹈来道别，做回自己的单翼天使。

收敛心思，开始准备活动，一旋身正好遇上另外两名舞者。性感的红色舞衣，露出洁白的雪肩和修长的美腿，女孩心里一阵紧张。这也难怪，Super love模式本身就鼓励大家勇敢地去争夺自己的爱。只要你不想再做孤单的独舞天使，只要你有实力，自然能够争夺到心上人的目光，又有几个舞者会让自己错过这次浪漫良缘呢。终于，他来了，一袭白衣长裤，背后竟然是单翼翅膀，这是在暗示些什么吗？

雨泪黯然 单翼独舞

进入倒计时阶段。女孩告诉自己：一定要和他配对成功，一定要与他共舞，一定将心中的爱慕之情告诉他……

终于开始了，由于女生玩家多出一人，男舞者成为被争夺者。女孩第一时间在他的名字上出现按键编号时发出配对邀请，并祈祷着：一定要接受呀，拜托了。可他并没有接受，而是和另一位女舞者配对成功。女孩愣了，已经忘记了再继续选择，成了Super love模式下唯一的独舞者。女孩无奈地苦笑，终究还是不能握住他的手，那就让每一个人都看看燃烧的单翼天使吧。

她像美丽的芭比娃娃，轻盈地踩着音乐的节点，时徐时急，婀娜的舞姿像要释放出自己所有的热情。沉醉在忧伤中的女孩并没有发现，有一道目光，深情而心疼地看着她的每一次旋转。心灰意冷的女孩已经没有心思去理会接下来的竞争阶段，她只知道，每当音乐响起时，她都在寂寞而华丽地舞蹈着。

第一轮的配对循环结束了，女孩正要黯然退出，他却走了过来。同样是温柔的语调：“对不起，我只是想试探你的心意，才会装作没有认出你，现在能为我留下吗？我们一起配合争夺最佳情侣的最后胜利，我想给单翼天使一个避风的港湾。”

单翼天使 醉卧情人怀

晶莹的泪从女孩的面颊上幸福地跌落。曾经的自己挥舞着单翼，是为了释放忧伤。现在的自己，要去跳一支幸福和圆满的舞蹈。

进入下一个循环配对环节，由于上一环节中女孩独舞的精彩，他也表现不俗，两人分数都不算低。这一次没有意外，他们成功地配对成情侣搭档。

对于已经找到真爱的单翼舞者而言，接下来的竞争阶段，不需要任何的语言。他们彼此了解，以至于他们的配合是如此默契，每次都顺利地成功配对。在双人舞过程中，沉醉的两人仿佛遗忘了他人的存在，只是感受着浓浓的爱意，合着节拍变换着舞步。就像故事中的单翼天使，拥抱在一起，用完整的翅膀飞上天空。他们跳出的是那份不曾说出口却一直印在心头的牵挂，舞出的是紧紧纠缠在《热舞派队》中刻骨铭心的思念、记忆和爱恋，旋转出的是单翼天使渴望爱和被爱的脆弱与执着。其实每一位孤独的舞者都是单翼天使，不停地飞翔，直到获得真爱才能栖息，Super love就是爱的奇迹。P



谁是谁的搭档？



多出一个我……



我们开始跳吧！



默契值+1，好心情+1

《赤壁》挥鞭，马背上的英雄

■北京 Mirotic

《赤壁》最新开放了赛马活动，玩家不仅在马场中可以一比骑术高下，更可以随机获得四大名马和限时双倍经验。现在开放的主要有“长安练习马场”、“关中赛马大会”和“神州赛马大会”几个活动，每个活动的奖励各不相同。

长安练习马场

人物等级达到20级，选择服务器6、7、8线登陆，与各地战场管理员对话，选择“活动”中的“长安练习马场”即可加入到练马场的热身选手名单中。当该战场的人数达到最低限制人数时，战场即会开启。参加战场的玩家在确认后会传送进入到战场中，此时需要消耗一个长安试马令牌，此令牌可以在长安城跋子徽处消耗5银领取。

进入长安练习马场，入场后有一分钟的准备时间，在此时间内请准备好骑乘状态。在正式比赛开始前5秒时，场内的发令旗会刷出任务“扬鞭跃马”。接取任务后，在规定的时间内绕场以逆时针方向跑三圈即可完成任务，任务完成后可获得一定历练奖励。在完成20次“扬鞭跃马”任务后，即可获得长安练马场图鉴，之后可在长安城跋子徽处每天可领取一次“慧眼辨马”任务。他会传授你一些挑宝马的诀窍，比如马龄、血统、肌肉和驯良等。对话完成后即完成任务，会随机得到不同质地的檀香盒子。打开盒子后得到不同时长的檀香，装备后在时限内打怪可以获得双倍经验。

关中赛马大会

人物等级达到60级，选择服务器6、7、8线登陆，与各地战场管理员对话，选择“活动”中的“关中赛马大会”即可加入到该战场的排队。当该战场的人数达到最低限制人数时，战场即会开启。参加战场的玩家在确认后传送进入到战场中，会消耗一个关中•赛马令牌。该战场允许观战，可排队进入，不消耗任何物品。在长安练习马场充分熟练自己的骑术后，就可以在周一至周五晚上21：30~22：30举办的关中赛马大会上一显身手。

进入赛马场所需要的入场令牌在长安城跋子徽处领取，令牌的有效时间为30分钟。各位赛马选手进入场地后会有五分钟的等待与准备时间，在正式比赛开始前5秒发令旗会刷出任务“策马奔腾”，在接取任务后的10分钟内完成5圈赛程即可完成任务。每场赛马大会持续时长为120分钟，每人每天只能参与一次赛马。如果你没赶上晚上的赛马活动，那么就在关中赛马令牌没消失的时候，去长安城跋子徽处换取驯马要诀，进入长安练习马场完成任务，以获得奖励弥补遗憾。当“策马奔腾”任务累计完成15次后，便可获得图鉴“关中赛马大会”，之后每天可在长安城跋子徽处可领取一次任务“老马识途”。他会告诉你没力气的老马也有大用，并随机赠予不同质地的檀香盒子。

神州赛马大会

人物等级达到60级，选择服务器6线登陆，与各地战场管理员对话，选择“活动”中的“神州赛马大会”即可加入到该战场的排队。当该战场的人数达到最低限制人数时，战场即会开启。参加战场的玩家需要确认后传送进入到战场中，会消耗一个神州•赛马令牌，该战场允许观战，可排队进入，不消耗任何物品。经过关中赛马场的锻炼，一批马中豪杰脱颖而出，他们都是获得过神州赛马大会参赛资格证的人。等待了一周，大家可能都有点按捺不住了，每周六晚21：30，就是大战一场的时候了，比比谁的骑术更加精湛。

首先要在长安城跋子徽处领取“神州赛马令牌”，请注意，这令牌只有拥有神州赛马大会参赛资格证的人才可以领到。“神州赛马令牌”同样有30分钟的时间限制，如未能及时赶上赛马大会，可在令牌还未消失时，于长安城跋子徽处使用令牌兑换赛马要领，进入长安练习马场完成任务获得奖励。

当“策马奔腾”任务累计完成15次后，可获得图鉴“神州赛马大会”，之后每天可在长安城跋子徽处可领取一次任务“伯乐相马”。他会告诉你：千里马常有，而伯乐却不常有，这既是马的规律，也是人的规律。并随机赠予不同物品作为礼物，有可能是一匹名驹哦！



“赛场生涯”自此开始



漂亮的红灯笼



横刀立马



跑马场很现代！

《口袋西游——蓝龙》新体验

■北京 味道

不知不觉，牛年已经来到我们身边有一段时间了，对于《口袋西游—蓝龙》的玩家来说，新年的到来除了节日的喜庆外，还有一件值得惊喜的事情，那就是《口袋西游—蓝龙》开放了新的版本，让我们在新的一年中，能够体验到游戏里更多的乐趣。

新版本自然会开放新的级别上限、新的职业技能、新的仙宠，大部分玩家会将关注的目光投放在这些方面。然而还有一部分玩家，他们不愿为升级所累，更喜欢休闲的游戏。他们喜欢情调，喜欢挑战，喜欢享受游戏的一切。这部分玩家自然会更留意新版本里风貌全新的地图和带来新挑战的新Boss。

地图风情等你领略

《口袋西游—蓝龙》可爱的人物形象和美丽的地图风景，一直是许多玩家心中难以割舍的爱。那诗情画意的风景，不只是那些追求唯美的女孩子情有独钟，即使是很多堂堂七尺男儿，也不禁陶醉其中。每一次新地图的开启，都会有许多玩家专程驾云领略，就算是那些虎视眈眈的怪物随时有可能发动攻击，也丝毫阻挡不了玩家的热情。

新版本的到来，又将带给玩家们与众不同的视觉大餐。目前开放的两个新地图一个是火焰山，一个是傲来国。

还记得《西游记》中对火焰山场景的描述吗？一座接一座的高山，被热焰所笼罩，当地的百姓瘦骨嶙峋、缺衣少食，用各种容器对着天空随时等待接取珍贵如油的雨水。游戏里的火焰山场景虽然也以暗红色为主要色调，但却没有那种热焰压人的感觉，毕竟游戏里的场景是源于原著却又略有升华的。所以，游戏里的火焰山，给人的感觉更多的是热情与奔放。

傲来国是东胜神州的一个神奇国度，位于国土东北方向的小岛上。小岛上有一座花果山，花果山里有一位美猴王，美猴王身边有一群机灵可爱的小猴子。花果山水帘洞的飞瀑、果树让人神清气爽，也正是这聚集了十洲之祖脉，三岛之来龙的灵根气脉，孕育了齐天大圣。这是一个风景如画、人杰地灵的地方，清爽的自然色为主要色调，让到来者为之精神一振，流连往返。

火焰山与傲来国形成了鲜明的对比，一火爆一低调，一热情一灵动，一深沉一轻松。相信可以带给玩家截然不同的感受。

说到这里玩家不难发现，“口袋”里的每张地图都是各具风情，对比鲜明，没有雷同的。这除了可以让玩家领略到不同的地理景观和风土人情外，还有更重要的一点，那就是新鲜的地图可以缓解玩家的视觉疲劳，让打怪升级带来的枯燥感降到最低。

强悍Boss等你挑战

新的地图自然孕育衍生了新的生命，Boss也是这些生命中的一个，虽然所谓Boss是对立势力的代表和象征，但他（她）却在玩家中有着极好的人缘，原因就是他（她）的出现必将带给玩家更加刺激的挑战，还有挑战过后极其诱惑的奖励物品。

Boss代表之一碧水金睛兽，是大力牛魔王的得力坐骑，能背起一头老牛的家伙自然不可小觑。它天生勇猛并且极赋灵性，是一匹来自混沌时代的珍稀灵兽，常常陪伴着牛魔王遨游三山五岳，与各路妖仙相聚。这不同寻常的灵兽极具挑战力，玩家们是否能够降服此兽，还要看你的修行是否够深。

Boss代表之二是铁扇公主。年轻时美丽迷人的铁扇公主，因为牛魔王的花心如今已经容颜憔悴，所以她可不会温柔对待擅自闯入领界的玩家。一袭红色的华服让铁扇公主倍显华贵典雅，可她内心的妒火则如火焰山的火焰一般熊熊不灭，还有她厉害的法宝芭蕉扇，都是玩家们面临的极大挑战。

当然，如果挑战成功，这两位也会带给玩家们极大的惊喜，例如100级乾坤装备制作配方、新开放的宠物技能卷轴、100级乾坤装备制作材料以及屠龙级装备制作配方等等。


魔甲残骸4级


水龙队长


百花谷


火焰山

《武林外传》至尊符获得全攻略

■北京 伊凡

像CCTV的开年大戏《走西口》一样，《武林外传》的冰火岛传奇系列任务一经推出就掀起了一场轩然大波，而其中序章中的至尊符的获取就是比较关键的阶段，下面就带大家一起，亲历获取至尊符的惊心动魄的江湖历程——大家一定要看好了哦，这可是我辛辛苦苦做任务的亲身体验呀。

一、捕猎灵兽

丐帮九袋长老处接任务——然后“斩杀草原妖”，回报那位半人半兽的皇上后接到“斩杀魔教教主”，完成后找到京城的商洛文即可完成任务。奖励：100万经验、4个嘉奖令以及“忠勇护国大将军”称号。

二、嚣张的魔教少主

商洛文继续接任务，在沙漠的寂灭神殿杀掉魔教少主后，去七侠镇东郊的石蛤蟆处完成任务（石蛤蟆终于说话了，武林外传的伏笔埋得可真够深的，ORZ）。奖励：100万经验、4个嘉奖令。

三、挑明身份

进入幽灵船杀死100个亡灵术士，然后回报石蛤蟆。奖励：同上。

四、戏耍

收集20个水之晶、10个金之晶、30个土之晶、10个木之晶、30个水晶、50铁砂、50树根、50YY宝训，还是回报石蛤蟆。奖励：同上。

五、灵兽祭剑

京城“杀掉瘦乌龙”后汇报石蛤蟆，竟然还要“收集石头”，打完之后，石蛤蟆又要10个完美精炼石、100个精炼石、100攻击石、100生命石、100真气石，无奈了，大肚蛤蟆。奖励：同上。

六、顿悟

石蛤蟆让打600个沙盗巫师，600个啊，原来这就是顿悟的成果……奖励：100万经验、5个嘉奖令（注意，从这里开始嘉奖令变为5个）。

七、太子无忌

帮魔教教主收集收集1个3小时请神、1本南疆旅游指南、600个天山雪莲（梦境药师处可以买到的90的药），交给石蛤蟆。只是我就奇怪了，这石蛤蟆到底是公关人员还是大内总管呢，怎么什么都管得到……奖励：同上。

八、太子无忌的下落

“斩剑士”需要杀死精锐的皇城剑士，然后还需要为石蛤蟆“做月饼”，必胜阁、麦得劳、油爆琵琶三种月饼各30。可怜又可爱的月饼啊，做好了我连自己都舍不得咬一口。奖励：同上。

九、目的

幽灵船二层杀死稀有幽灵海贼、特殊幽灵战士各两个。没办法，让找就找吧，但愿没人和我抢……奖励：同上。

十、故弄玄虚

杀死3个强悍的矿工头目，回报石蛤蟆。一个就够找的了，3个得踏破多少铁鞋啊，万恶的蛤蟆……奖励：同上。

十一、遭受袭击

杀死暗黑射手60个，然后报告沙漠的魔教冷长老。一个字：杀！奖励：同上。

十二、迷雾重重

收集60宝训、50铁砂、20水晶、30树根、2本南疆旅游指南，回报石蛤蟆。奖励：同上。

十三、灭教之危

杀死60个龙族守卫。奖励：同上。

十四、前朝往事

继续要材料，100龙皮、100绢布、100杉。唉，将材料收集进行到底……奖励：同上。

十五、真实身份

杀死3个凶残的盗贼。嘿嘿，再凶残的盗贼这段时间估计也是每天人心惶惶的，一不小心命就没了，还偷什么东西啊。奖励：同上。

十六、商大人的身世

杀600个沙盗统领，回报商洛文。奖励：同上。

十七、两朝绝恋

收集20个水之晶、50个土之晶、30个木之晶、50个金之晶，送给石蛤蟆。奖励：同上。

十八、大明重霞

打1个18里铺的流亡侍卫以及烙印塔的蝙蝠妖。嗨，这纯粹是流亡Boss大剿杀啊，可怜的人兽们，可见枪打出头鸟是一点都不假啊，谁让你们与众不同呢？奖励：同上。

十九、一开始就是个阴谋

杀200沙魔。晕倒，果然“一开始就是个阴谋”……可惜都到这份上了，说啥我也得坚持到底啊。奖励：同上。

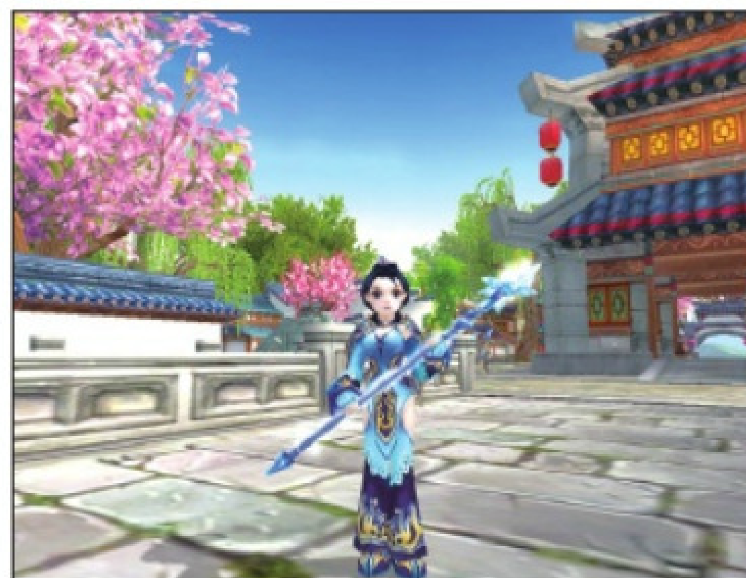
二十、公主的去向

杀死沙漠寂灭神殿的海贼王，获得公主玉佩。奖励：同上。

二十一、一切的起因

去草原打一只残忍的马贼头目。至此为止，武林外传所有地图的Boss几乎都打了一遍，哪里还是什么兽人，简直就是人兽……奖励：100万经验、5个嘉奖令，以及称号“与死神相吻”。P


漂亮的烟花


蓝色的衣服，蓝色的武器


四人行


光彩照人


我飞了！

《完美国际》召唤隐藏Boss

■北京 冰凝夕露

很久以前，一个神秘人物打开了前往神之子四大圣地之一神月谷的连接通道，世人终于可以亲身进入之前仅在传说中存在的圣地。只是不知在圣地的深处，是什么样的可怕力量在等待着他们的挑战……

神月谷曲折神秘的地形、充满挑战的Boss……最重要的是隐藏在其中的无尽宝藏，深深吸引着完美大陆的勇士们不断的去挑战，不断的去冲击更高峰。“单人模式”、“组队模式”，动态副本的双重玩法令神月谷更加充满乐趣。而全新开启的神月谷副本成就模式又为勇士们的冒险增添了更多的挑战和更新的宝藏。

目前，神月谷七个小谷中的前三谷都已经开启了成就模式，各谷单独记分，领奖时1~3等奖（金质、银质、铜质三种奖章）特定的奖励NPC处兑换，4~7等奖（包括大量经验、元神、仙丹以及幻仙石）在击杀Boss后直接领取。与此同时，神月谷还新增了Boss和装备，只要完成神月谷新任务“神月引”和“神月殇”，即可召唤出新增的隐藏Boss。新增Boss将有几率直接掉落碎片凝结体、结晶凝结体、精华凝结体以及8级魂石，还有神月新装备的铸具。而原有BOSS将有一定几率掉落新装备的生产材料。

隐藏Boss身上藏着这么多的宝贝，那么，神月谷新的主线系列任务——神月引和神月殇应该从何下手呢？别急，下面就给大家慢慢道来。

新任务中，玩家在完成该两个主要任务后将得到1张“都天唤魔帖”，持有此帖可在神月谷中相应NPC处根据玩家职业不同召唤出6个不同的隐藏Boss。该帖在召唤出Boss后自动返还，也就是说可以重复召唤隐藏Boss（重复召唤前要重置副本）。下面就让我们全面熟悉一下两个新任务的任务流程，做到以最快的速度上手吧！

任务领取条件：

1.玩家等级在85级以上；

2.玩家已经完成过“独闯神月谷”的任务。

任务领取NPC：诸追风（进入神月，在神月守门人旁边）

神月引任务流程：

1.在诸追风处接得任务“神月引”（神月殇任务以此任务为前提）；

2.与神月守门人对话完成子任务；

3.在单人模式下杀死巫•参玄和巫•廖君各4名，巫•般若2名；

4.回报神月守门人，得到三张灵符（任务物品）；

5.将3张灵符分别交给：禹王鼎村长、侠隐村村长、踏箭山庄庄主；

6.回报神月守门人，奖励：天涯咫尺咒1张（使用后将传送至冥月谷，并再得到1张传送回来的符咒）；

7.前往冥月谷的湖水中，在湖心岛东南部的水下，到达区域完成任务；

8.回报神月守门人。

奖励：白驹过隙符1张（使用后传送至南宫白头翁处，可领取神月殇任务）、金钱27000、经验45000、元神10260、幻仙石3个

神月殇任务流程：

1.在南宫白头翁处接得任务“神月殇”；

2.随机等待20秒、3分钟或8分钟后完成任务；

3.与南宫白头翁对话，得到1枚“残破的锁片”；

4.根据锁片上的文字来到踏箭山庄找到天机上人；

5.将锁片交给天机上人；

6.与天机上人对话；

7.在神月谷多人模式下杀死赤炼风骸和吞佛魔尊，然后回报天机上人；

8.与天机上人对话。

奖励：金钱21600、经验36000、元神8208、都天唤魔帖1张

在完成了“神月引”和“神月殇”任务后，玩家便可以通过都天唤魔帖召唤隐藏Boss，也就意味着我们能够向全新的神月谷装备冲击了。神月新装备首次在装备上增加了防御等级加2这一优质附加属性，穿齐一套将瞬间使防御等级增加到8，相当于永久佩戴了一个防御等级加8的妙计锦囊！P


美女与野兽


耀眼的武器


魔法的力量！


郎才女貌

头条新闻

■《奇迹世界》决战赤色要塞



《奇迹世界》更新至全新版本赤色要塞，推出《奇迹世界》第一套PvP装备，第一场真实公会战和第一个玩家互动系统。在古老的竞技场赤色要塞中，试炼者可以进行不分敌我的无差别攻击，此外，玩家还会遇到诸如闪电和大地陷落等系统事件。在自然与人为的双重考验中，只有一位试炼者能够最后胜出，得到“布拉齐恩之王”的称号。

目前，九城发布了配有强大备战物资的赤色要塞先遣团账号，获得账号的玩家，无论是否曾经玩过《奇迹世界》，都可以在体验区使用该帐号进入赤色要塞。截至2月11日，已经有近3000位个人玩家与200家游戏公会获得该账号。

■《魔兽世界》最高成就者诞生



2009年1月13日开始的《魔兽世界》最高成就大型线上活动，已于2月10日成功落幕。据统计，共有将近20万的玩家参加了此次活动，其中一半以上参赛玩家的成就点数突破4000点。来自1区回音山服务器的玩家Firestorm以4220点成就点数荣登榜首，他和位居成就榜2~5名的玩家都将获得最高成就奖：主板显卡套装（微星KA790GXM主板、微星9600GT显卡）。排在6~100名的玩家将在审核结束后，更新至最高成就活动排行榜，并得到精英成就奖：虚拟宠物——蓝色小神龙。

■FIFA Online 2举办集国足球员活动



FIFA Online 2于2月6日~2月15日期间，举办了“无尽的任务——集中国国家队员，赢百万游戏金币”活动。在活动规定时间段内收集任意中国国家队队员（球员或者球员卡均可）即可获得游戏奖励。

中国国家队球员以目前游戏内公布人员为准，包括郑智、邵佳一、孙继海、李玮峰等共23名，每收集1名就可获得共10万游戏币的奖励，最高达230万游戏币。

据了解，活动举办期间，FIFA Online 2国服中就立时出现了中国球员的转会高潮。中国球员虽然综合能力1200左右，但是通过活动获得的巨款能够签下一名综合能力超过1500的世界级球星。

■新版客服自助问答系统上线



近日，九城客服推出了全新自助问答系统。新版客服自助问答系统目前暂仅支持九城通行证账号问题，有分类搜索功能和用户评分系统，分为“我要提问”和“查看全部”两种方式。

在“我要提问”方式中，在提问框内输入问题，点击“搜索答案”即可查看结果，如果没有找到适合答案，可以选择类别进行问题筛查。“查看全部”则可以查看所有答案内容，根据需求选择分类，了解相关信息。

月评

■WLK谜团再生

“九城特靠谱的哥们给的消息，2月16日召开发布会，17日周二开放WLK”这条消息有如黑夜中的烟花，照亮了几乎所有WoW论坛和社区。当然，现在大家肯定已经知晓，17日依旧只是普通的维护而已。谁第一个发布的这条消息不重要，重要的是从它传播之广、传播之快中看到的WoWer的焦躁心情和期待程度。现在又有了新的传闻，5月或者6月开放WLK……

其实自美服开放WLK后，关于国内何时开始WLK的传闻从未停歇，只不过今次不知道为什么传得格外逼真，是不是九城真的本打算17日发布？是不是真的因为遇到意外所以才又延期？小编抱着同样的疑问咨询了九城，可惜九城实在口风太紧，没有为玩家打探到消息……实在抱歉！何时开放WLK已经成为WoWer心中的最大疑团，尤其经过这次一闹，本来已经有点“认命”的玩家再次燃烧起希望之火，且烧得比2008年更炽热一些……根据九城数据，在1月13日开始的《魔兽世界》最高成就大赛中，有将近20万玩家参加，冠军的成就点数竟然高达4220点，如果数据准确的话，说明3.0的开放确实让不少玩家回流，但这次“回归”能持续多久？迷雾般的WLK会不会再次让玩家找不到方向而游走在AFK的边缘？对九城来说，3月和2月一样，仍然承受着无数期待和疑问的目光，WLK这个九城历史上最大的疑团，会不会在4月解开？





FIFA Online 2 中国队阵容数值全揭秘

■北京 纯粹路过

经历了1个多月内测，我终于收集到了《FIFA Online 2》中所有国家队球员，通过国际足联数值的对比，中国国家队每一个队员的实力分析一览无遗。下面就来分别看看。

曹阳

在《FIFA Online 2》中，曹阳整体数据能力现实为1056，组织能力与进攻、防守能力都过人一筹。现实中的曹阳爆发力强，容易启动，右脚扣球能力强，射门力量大。进球多为远射和门前头球，看来还真与其崇拜的巴蒂斯图塔有几分相似。以《FIFA Online 2》的技术数据来看，将曹阳发展成为边后卫相当有价值。

董方卓

在《FIFA Online 2》中，董方卓综合技术分值1114，进攻能力突出。董方卓所在少年队俱乐部被实德收购后，他的突出表现使自己一路从实德四队踢进一队。从2003年2月第一次代表实德首发出场，到2004年以350万英镑的中国球员身价纪录加入英超豪门曼联，董方卓的足球生涯到达了一个巅峰。现实中董方卓场上判断能力强，射门力量大，角度刁钻，是中国球员在欧洲乙级联赛中的第一个金靴奖得主。

杜威

杜威在申花队担任后卫位置，然而他的突出表现多数为一路冲杀到禁区。在《FIFA Online 2》中，杜威综合数据能力1142，擅长进攻。实际上，《FIFA Online 2》中对杜威的位置评价最为实际，杜威突破与盘带能力强，清道夫是对他最好的定义。

杜震宇

《FIFA Online 2》中，杜震宇拥有1262的综合数值评定，他的进攻组织能力都相当好，适合位置为边锋。杜震宇有着不平凡的足球生涯，从一开始效力险些被解散的业余球队，到加入亚泰队后一路拼搏夺得冠军，杜震宇的成长是一部典型的中国球员拼搏史。从99年至2005年，杜震宇每两年一个台阶从国少队一路走到国家队，2007年获中国足球先生称号，并获得08年亚洲足球先生的候选资格。

韩鹏

从2002年开始至今，韩鹏已经为山东鲁能赢得进球41个。2006年中超联赛中韩鹏以10个进球的骄人战绩，率领山东鲁能获得了中超冠军。《FIFA Online 2》中韩鹏综合数值评定为1131，不过进攻能力362使其明显具有中前锋的特质。从2006年获得中超冠军之后，韩鹏同年入选国家队效力至今，并已成为中国头号射手。

季铭义

季铭义想要成为国家队球员的愿望在2003年实现，并且以当时大连实德队唯一一名入选国家队球员的身份晋级。季铭义擅长中后卫，在《FIFA Online 2》中拥有综合数值1046的评价，其组织能力较为突出。季铭义本人曾经连续获得3届中国顶级联赛冠军，2008年加入成都谢菲联效力至今。

李金羽

7岁开始踢球的李金羽也是一路辉煌，从1993年至1997年间，先后三次参于键力宝青年队赴巴西的留学。李金羽在1997年就入选国家队，先后效力于键力宝青年队，辽宁队，期间曾经租界到法甲的南锡队，现效力山东鲁能队至今。李金羽身体柔韧性好，门前抢夺意识强，作为前锋的他在《FIFA Online 2》中拥有综合数值1190的评定，进攻能力相当突出。李金羽本人在2007年成为中国足球史上进球超过100颗的第一人，并且多次获得最佳射手与中超金靴奖。

李蕾蕾

李蕾蕾由八一队开始，到加入深圳键力宝俱乐部一直担任守门员的位置。2003年被选入国家队担任守门员。在《FIFA Online 2》中，李蕾蕾的综合评定数值尽管只有888，但其守门能力却异常突出，更加显示出了其守门能力的优势。该球员意识能力强，反应和站位迅速，现效力于山东鲁能。

李铁

六年英国埃弗顿队的磨练，李铁在返回成都谢菲联后，决定2009年重回家乡队辽宁。5岁进入体校，8岁开始学习足球的李铁是中国键力宝青年队的队长，其个人传记《铁在烧》曾感动无数中国球迷。在《FIFA Online 2》中，李铁综合数值1146，组织能力突出，拥有平衡的进攻和防守能力，适合中前卫。现实中的李铁拼抢积极，素有“跑不死”之称。



曹阳



董方卓



杜威



杜震宇

李玮锋

在《FIFA Online 2》中，李玮锋拥有1190的综合能力评价，尽管适合位置为中后卫，但其优秀的组织能力与进攻能力，依然使其具备成为综合型球员的潜质。现实中的李玮锋是一名敢打敢拼的球员，他在后卫线上的表现相当活跃，曾经效力英国埃弗顿队，并73次代表国家队出场。2002年前代表国家队出场46次，获得8个进球。曾分别两次入选中国足协“龙之队”与国家队最佳阵容，现效力于韩国水原三星俱乐部。

毛剑卿

毛剑卿在《FIFA Online 2》中拥有1118综合数值评价，其擅长位置为边锋，组织与进攻能力相当优秀。在现实中效力于上海申花队的毛剑卿是一名综合能力很强的前锋，他的启动速度，盘带，突破最为明显，曾经被费耶诺德评价为潜力堪比鲁尼的中国小将，也曾经受到意大利足球经纪人法比奥•格罗西的赏识，有“亚洲未来之星”的美称。

邵佳一

曾经效力于北京国安队的邵佳一如今已经是德甲科特布斯的一名职业球员。在《FIFA Online 2》中，邵佳一拥有1198的综合评价数值。其进攻，组织能力都相当突出。现实中的邵佳一是一名表现出色的边前卫，他的身材魁梧，意识超前，左脚技术突出，任意球杀伤力强。

孙继海

从1994年在大连实德队露面开始，孙继海一路入选国家队，并进入英超曼城。如今的孙继海已经成为英冠联赛谢菲尔德联队的球员。其在《FIFA Online 2》中拥有1275的综合数值评定，进攻、组织、防守能力都很突出且平衡，适合位置为右后卫。现实中的孙继海是一名综合能力全面的球员，他的速度，经验，判断与战术养成都属上乘。

孙祥

孙祥曾经效力上海申花队，现在奥地利甲级联赛中担任左后卫。在《FIFA Online 2》中，孙祥的组织能力与进攻能力都很突出，得到1213的综合分数。现实中的他奔跑的耐力相当突出，而且速度方面也不错。在现实球队中，孙祥适合边路进攻的球队，在《FIFA Online 2》中同样如此。

王栋

王栋在《FIFA Online 2》中拥有1191的综合数值评价，组织能力数值达到400，进攻能力突出。适合位置为边前卫。现实中的王栋在第一次参与亚洲杯上显示出了自己的能力，他的突破能力，与助攻补位的准确性都很出色。

王鹏

王鹏原效力大连万达，现效力陕西中新。入选国家队后负责前卫与前锋位置，在《FIFA Online 2》中拥有1043的综合数值评价，进攻能力369。现实中的王鹏荣誉无数，原为大连万达的主力球员，曾上演过个人帽子戏法。他的身体强壮，脚下灵活，头球出色，具有相当强的破门能力。

徐云龙

在《FIFA Online 2》中，徐云龙拥有1205的综合数值评价。其擅长位置为右后卫，但进攻与组织能力都同样强劲。现实中的徐云龙现效力北京国安俱乐部，其身体强壮，速度极块，能力全面的特点，使其在各类比赛中就突破与助攻方面都有相当出色的表现。在国家队中，徐云龙都一直担任球队的主力后位。

杨君

杨君在《FIFA Online 2》中具有876的综合数值能力，其作为守门员的身份曾经效力于青岛中能，北京国安，长春亚泰，现效力于天津泰达。现实中的杨君是年轻门将中的优秀一员，他出击果断，作风顽强，在2002年的土伦杯上作为主力上场，扑出多个必进之球。

张耀坤

张耀坤在《FIFA Online 2》中拥有1171的综合数值评定，其擅长中后卫，组织与进攻能力也很突出。现实中的张耀坤在2004年后一直是国家队与大连实德队的主力中卫，其个人技术特点为防守能力强，身体对抗性高，并且年少成名，从2001年世界青年锦标赛后因出色发挥被很多专家评为“希望之星”。

赵旭日

赵旭日在《FIFA Online 2》中拥有1192的综合数值评定，其擅长位置为后腰，组织与进攻能力却相当突出。现实中的赵旭日本在大连实德队担任前卫，但其在各场比赛中良好的中场防守能力，使其去年在入选国青队后成为了主力后腰。赵旭日是肌肉型的后腰成员，他的后场拼抢与力量堪比欧洲球员的体质。

郑斌

郑斌在《FIFA Online 2》中的综合数值评定为1261，其擅长位置为左前卫，组织与进攻能力优秀。现实中的郑斌是一名武汉土生土长的球员，他属于技术型选手，并且擅



韩鹏



李铭义



李金羽



李蕾蕾

长用左脚，脚法出众。传球落点精准，突破能力强，在国家队左路占有一席之地。



郑智

郑智在《FIFA Online 2》中拥有所有中国球员最高的数值评价，高达1324，擅长前腰的他拥有超过400数值的进攻和组织能力。郑智曾经效力于山东鲁能，并担任国家队的队长，现效力英冠查尔顿队。现实中的郑智脚法精湛，传球准确，他在赛场上的视野很是清晰，拥有准确的判断。郑智非凡的控球能力加上准确的传球，被英国媒体评为球风最像斯科尔斯的中国球员。

周海滨

周海滨最近转会去了荷甲的劲旅埃因霍温队，在《FIFA Online 2》中拥有1174的综合数值评定。擅长位置后腰，进攻与组织能力也很强。现实中的周海滨视野开阔，技术、意识出色，组织与对抗能力强，并有一脚远射的出色功夫。周海滨2004年入选国家队，其优秀的身体素质使其能够有效控制中场。

球员	综合能力	擅长位置能力	身体	进攻	组织	防守	守门	出生日期	身高	体重	惯用脚
李铁	1146	64	171	291	361	252	71	1977.9.18	183 cm	77	右脚
孙继海	1275	71	212	308	390	286	79	1977.9.30	180 cm	67	右脚
孙祥	1213	60	188	354	372	230	69	1982.1.15	180 cm	72	左脚
王栋	1191	61	171	358	400	192	70	1981.9.10	181 cm	68	右脚
李玮峰	1190	69	207	309	320	285	69	1978.1.26	184 cm	72	右脚
王鹏	1043	61	167	369	270	165	72	1978.6.16	184 cm	71	右脚
徐云龙	1205	57	186	330	379	243	67	1979.2.17	181 cm	81	右脚
杨君	876	63	166	153	175	126	256	1981.6.10	187 cm	78	右脚
毛剑卿	1118	61	170	358	343	176	71	1986.8.8	178 cm	67	左脚
张耀坤	1171	68	198	328	326	250	69	1981.4.7	182 cm	80	右脚
赵旭日	1192	60	185	360	363	204	80	1985.12.3	180 cm	75	右脚
郑斌	1261	64	180	375	391	243	72	1977.7.4	176 cm	69	左脚
邵佳一	1198	61	187	375	374	184	78	1980.4.10	188 cm	78	左脚

头条新闻

■《梦想世界》资料片推出



自1.0正式版推出之后，《梦想世界》在3月初推出了首部资料片“天选之战”。这次资料片共有八大全新项目，包括天选之战、招式精修、神器养成、全新场景、迷宫寻宝、特色称谓等。在八大全新项目中，最受玩家关注的当数“天选之战”，即是俗称的“服战”，这是一场前所未有的比武盛会，每个服务器的顶尖高手均在摩拳擦掌，暂夺第一届服战的冠军。正所谓“工欲善其事，必先利其器”，想要在服战中脱颖而出，资料片的另两个新系统“招式精修”和“神器养成”是必不可少的，它们可以进一步加强装备和招式的威力。此外，玩家可以前往神秘领域“天空要塞”进行全新的冒险旅程，收服更高级的召唤兽作宠物，每个召唤兽均有专属的特有技能。同时，资料片的随机迷宫、特色称谓等新内容，则为不同喜好的玩家提供了更多的选择。

■点卡游戏《逍遥传说》公测



《逍遥传说》于2月6日正式开启了不删档公测。当日中午，官方紧急加开数组公测服务器，用于缓解玩家排队状况。据了解，《逍遥传说》采用点卡收费模式，没有任何道具出售。《逍遥传说》是一款以《西游记》为背景的回合制作品，相比同类产品，增加了血牙堡、众神殿、天魔里三大门派等全新元素，提供三大种族、十五门派供玩家选择，人物成长方面选择了自由配点方式。在独创的装备认证系统中，玩家只需完成相应等级的装备认证，就能够越级穿戴装备。

公测不久就适逢情人节，尽管还处于测试阶段，《逍遥传说》还是在2月13日~15日举办了情人节线上活动，达到30级的两位异性玩家可组队到皇宫花仙子处接受“爱情之花”任务，通过考验后，便可一起种出爱情之花。

■《梦想世界》贺岁篇圆满落幕



历时50天的跨年重磅活动《梦想世界》贺岁篇“今天寒假50天”，在最后一部大片“甜蜜蜜”上映之后宣布成功闭幕。《梦想世界》贺岁篇自去年12月24日平安夜开始，于各大节日期间，共推出六部“电影大片”，并邀请玩家担任主角。

据了解，受玩家赞赏的有活泼调皮的“大鬼当家”、喜庆的“新年烟花特别多”、狂欢的“新春狂想曲”，还有欢乐的“欢乐今宵”和温馨的“甜蜜蜜”。本次活动还为玩家提供了丰富奖品，比如增加召唤兽资质的元宵，能够让角色变身为“年兽”和“爆竹”的变身道具和华丽的烟花等。

月评

■《逍遥传说》面世

本月头号大事，自然是多益网络继《梦想世界》之后推出的点卡回合制新作《逍遥传说》，游戏已于2月6日开始不删档免费公测。值得一提的有2点，一是《逍遥传说》采用了电信网通双线服务器，南北不通一直是网络游戏的短板，这种硬性分隔，实际上是对“游戏中交朋友”这种网游特有卖点的抹杀，目前能够采用双线服务器的厂商屈指可数，所以在这点上，多益确实值得称道。二就是游戏采用了点卡制，关于收费和免费的优劣讨论已经很多，目前大部分玩家公认的看法就是“免费游戏需要更多的钱”，所以点卡制无疑是《逍遥传说》的最大卖点，至于能否真如宣传所说“营造一个公平的网游环境”，我们下个月再看。多益的另一款作品《梦想世界》，没有因为《逍遥传说》的强力推出而黯然失色，跨年大型活动《梦想世界》贺岁篇“今年寒假50天”吸引了不少玩家参与，其中元宵活动“欢乐今宵”和情人节活动“甜蜜蜜”吸引了不少人气。情人节当天，游戏里尽是两人组队的情侣玩家，场面颇为温馨。在游戏更新方面，玩家比较关心的是帮派心法调整，术士心法“咒师之心”的一些修改在官方论坛引发了一场口水大战。客观讲，完全的静态平衡对于目前网游来说几乎不可能做到，有关“哪个职业更强”的讨论也永远不会停歇，从另个角度看，能够拥有众多踊跃辩论的玩家，多益也该感到欣慰。





《逍遥传说》十五门派分析

■广州 踏雪慕晴



在《逍遥传说》里，一共有三个种族十五个门派。每个角色只能加入种族对应门派中的一个，部分门派收徒有性别要求。如此多的门派，选择门派时可能会不知所措。没关系，笔者在这里给大家分析一下各个门派的优劣，让大家在选择门派时更加清晰。

大唐官府

大唐官府的技能偏重物理攻击，门派特技是装备耐久度的消耗速度为普通的1/2，故做任务消耗少，适合新手使用。众多技能中，横扫千军最为突出，最高可以连续攻击四次，十分好用。总的来说，这个职业可以很独立而且比较富有，前期练级很快，但是在群P中发挥的作用较弱。

方寸山

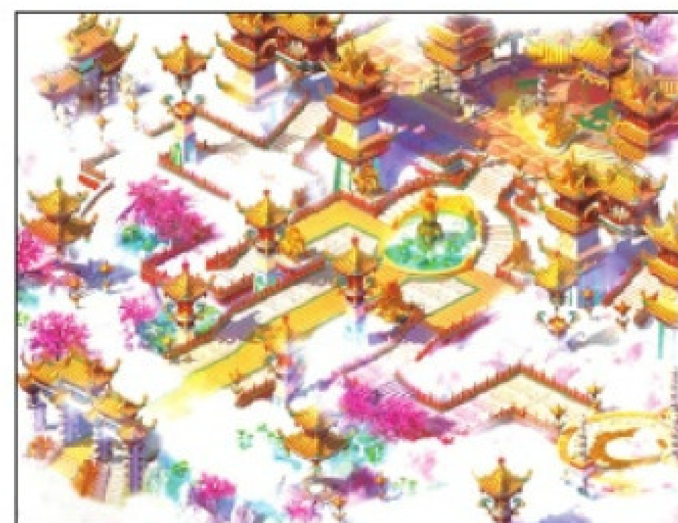
属于半封系半魔法的门派。既有各种各样的封系技能，也有可加血回复的法术，还有威力不俗的魔法技能“五雷咒”。给大家推荐方寸山的一种玩法：睡杀。看名字应该都明白了，先催眠——敌人被催眠无法行动——召唤兽打醒对方，如此类推，注意要控制好自己和召唤兽的速度，必须把握好出手顺序。方寸山优点大缺点也大，一直是争议最多的门派。

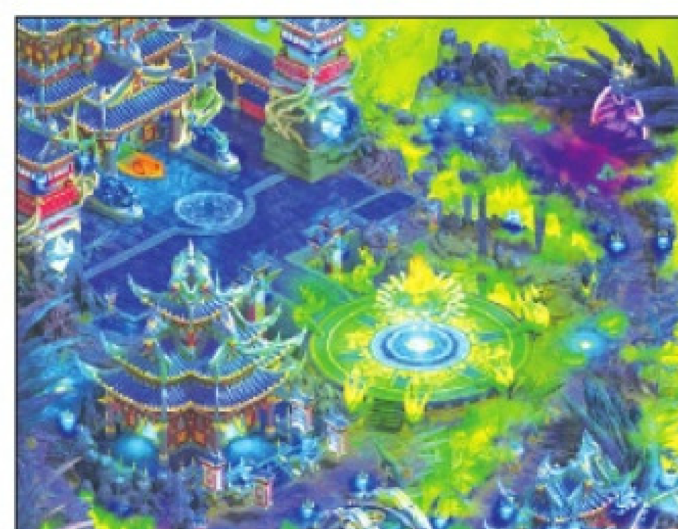
化生寺（男）

化生寺弟子灵心定性，可以免受异常状态的干扰。由于不受女色诱惑，女儿村和盘丝洞的封系法术面对化生寺弟子，命中率会减半。化生弟子通常被大家称为医生，也就是说，化生最大作用在于加血，既可以治疗单人，也可以治疗群体，不过法术技能的杀伤力实在不敢恭维。由于能治病救人，基本上不论是PK还是任务，只要有队伍就有化生寺的弟子。但是，在做任务方面消耗比较大，升级速度也比较慢，属于辅助型门派。

女儿村（女）

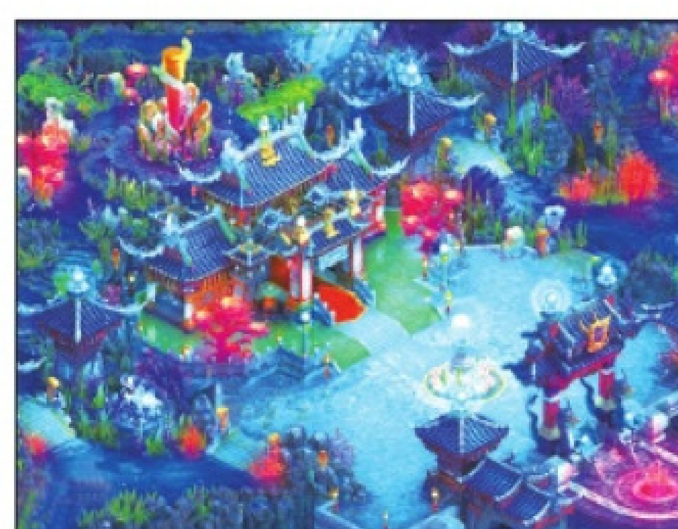
属于封系门派，使用暗器伤害效果增加50点，杀伤力不俗。另有10%的几率在暗器命中目标时使其中植物毒。如果习得了“沉鱼落雁”技能，则暗器可同时攻击多人，最多作用5人，另对NPC伤害效果增加30%。


天宫


地府


方寸山


众神殿


龙宫

天魔里

一种类似东瀛忍者的职业，可以隐身，涂毒，还可以召唤一只忍犬和你并肩作战，技能方面有最多可以连续攻击4回的“手里剑”，但需要在“念”状态下发动，实用性一般。另外还有法术免疫技能。使用暗器伤害效果增加20+等级，暗器导致的必杀概率提高5%。

众神殿

门派特技能让装备的附魔效果增加50%。技能方面，既有封系技能，又有减益与增益技能，更有强大的带有附加效果的伤害招式（可以封法术），如此强大，你还有理由拒绝它吗？

天宫

是魔族最忌惮和仇视的门派，半封系半物理门派，对Boss级的人物非常管用，而且做任务消耗比较少，练级速度比较快。门派特技是具有15%的负面法术抵抗率，能够和其它增加法术抵抗率的效果叠加，但最终的抵抗几率不超过25%。

龙宫

典型的法术类门派。法术招式威力强大，施展时无视对方的法术抵抗率。得意技能有“呼风唤雨”，内含同时作用数最多的群体攻击法术“龙卷雨击”，另有杀伤力巨大的单体法术“龙腾”。龙宫子弟拥有100%的攻击法术命中率，而且完成师门任务时获得的低佣金增加20%，所以练级很快，但在PK和做任务方面不是很强，

普陀山

观音姐姐的门派，倒地时可得到观音姐姐的庇佑，20%几率出现神佑复活效果同时恢复15%HP。如果在其他神佑效果下，则几率再提高10%，很不错。

幽冥地府

比较特殊的门派，能力受白天和黑夜的影响，白天很弱，晚上很强。门派特技有夜间能力、受封系法术命中率降低25%。夜战，隐身和放毒也是他们的拿手好戏。既有群体攻击法术，也有不俗的物理攻击威力，所以无论在练级、做任务还是PK都有不错的表现。但是由于地府的部分技能受白天黑夜影响效果差异较大，所以操作上有很大的技巧性，加点的方法也很多，比较难上手。

魔王寨

崇武崇勇是魔王寨的传统，魔王寨门下弟子以强悍的战斗力著称。同时他们召唤妖兽助战的能力也是不可小觑的。魔王寨是魔族中的法术门派，拥有杀伤力强大的法术技能，门派特技也很特殊：10%完全招架对方的物理攻击（包括使用物理招式攻击）。

狮驼岭（男）

骷髅若岭，骸骨成林，狮驼岭的妖魔以狠辣的出手和无情的行事作风令人闻风丧胆。另外，狮驮岭门下和灵兽有天生的亲近关系，每次驯养召唤兽所提升的忠诚度加倍，可以节约很多口粮。狮驼岭属于物理攻击门派，可以使用N连击（连击的次数随技能等击提高而增加），效果和大唐的“横扫千军”媲美。总的来说，练级容易，做任务和PK都不错，属于到了中期很好用的门派。

盘丝洞（女）

盘丝弟子擅长以蛛丝结阵，能够令所有暗器攻击失效（女儿村和天魔里想哭了）。此外她们施展的“勾魂摄魄”也很难抵抗。作为封系门派，既可以吸魔和吸血，也可以封印对方的行动，而且不仅仅是封住对方的法术和物理攻击，还能够不让对手吃药回复，够强吧。

血牙堡

以吸人血而闻名的门派，光听名字就觉得很恐怖。血牙堡门派特技很多，包括有夜间能力、免疫特技“移形换影”和“吸血”。“吸血”技能能够在每击倒一个非鬼魂系敌人后，让自己恢复部分气血。另外，血牙堡子弟还能变身成为狼和蝙蝠进行战斗，只是漂亮的MM一下子变成了丑陋的动物，让人难以接受。十五个门派各有千秋，喜欢遵循传统的不妨继续大唐、化生，乐于挑战的可以尝试一下三个新门派，天魔里很帅，血牙堡的狐狸可是非常漂亮的哦。



魔王寨



女儿村



盘丝洞



五庄观



普陀山

《梦想世界》90级剧情“沙漠尘埃”

■广州 宁儿

在《梦想世界》里，如果你的等级已经达到90级，并且成功完成了80级剧情“太阳下的启示”及之前的所有剧情任务，那么就可以去找夜幕镇的烈阳锋•血牙对话。狼王会请你助其一臂之力，找寻先祖遗失的兵书。从此，也揭开了90级剧情序幕。

剧情流程：烈阳锋•血牙（触发任务）（夜幕镇32，19）→老狼（金洲沙漠17，61）（单挑）→打败迷宫1层守护（73，74）→打败迷宫2层守护（坐标33，90）→打败迷宫3层守护（即牛魔统领）→打败烈火凤凰（破碎岭坐标37，40）→打败迷宫4守护（兔神殿遗址113，69）→搜索中央陵墓（打败狼尸王）（兔坦卡门陵墓128，74）→剧情完成。

首先，根据狼王的交代，你在荒凉的金洲沙漠找到了老狼（17，61）。没等你开口探个究竟，老狼已经向你发起进攻。经过一番激烈的打斗，你打败了老狼，并且从其口中得知，沙漠迷宫谜团重重，狼王所寻兵书就藏于迷宫的最深处，若想完成狼王所托，必须深入迷宫探个究竟。此关要点：先杀主即老狼，再杀小怪即幻影分身，因为主能招小怪。

告别了老狼，你立刻赶往沙漠迷宫。因为迷宫危机重重，所以，你要邀约朋友一共前往。进入迷宫1层后，会在坐标（73，74）处遇见沙之守护蛇。与朋友们并肩战胜了沙之守护•蛇，就打破了迷宫1的结界，成功进入了迷宫2层。此关要点：逐个击败小怪，再杀主怪，此关的怪全部带毒，如果你不幸牺牲倒地，那一定不是被怪杀死，而是活活被毒死的。

你顺利进入迷宫2层后，在坐标（33，90）处找到了迷宫2层守护“沙之守护•鬼”，并与之展开了战斗。

此关要点：先杀主，然后再杀小怪。因为主怪能复活小怪。

在朋友们的协助下，你打败了沙之守护•鬼，顺利进入了迷宫3层。在迷宫3层转了一圈又一圈，始终没见到可疑之人，朋友提醒你去找牛魔统领对话。果不其然，牛魔统领就是隐藏于此的迷宫4守护“沙之守护•牛”。在于沙之守护•牛的生死之战中，虽然你们已经拼尽全力，依然敌不过沙之守护•牛的一个“横扫千军”，最终全军覆灭。此关要点：此关为必死关，进入战斗的1至2回合，怪不进攻，玩家攻其仅掉1滴血，第三回合怪即使出“横扫千军”，中其招者必重创至倒地。不过不用担心，死亡不会有任何的损失，挑战此关一人即可。

沙之守护•牛“一夫当关，万夫莫开”之能耐，让你无计可施，只好返回金洲沙漠，求助于老狼。听闻牛魔统领实为迷宫的守护，老狼想到一个办法，如果能助牛魔统领寻得清热解毒的药物，或许能打动他并让他打开结界之门。不过，要寻得此物，必须打败藏匿于破碎岭的烈火凤凰才行。你谢过老狼，立刻带着朋友们启程了。

你跟朋友们风尘仆仆，终于在破碎岭的（37，40）处找到了烈火凤凰，并展开了恶斗。此关要点：先逐个击败小怪，再歼主，此关的怪全带神佑，并且会复活，队伍中最好有能封的高手。

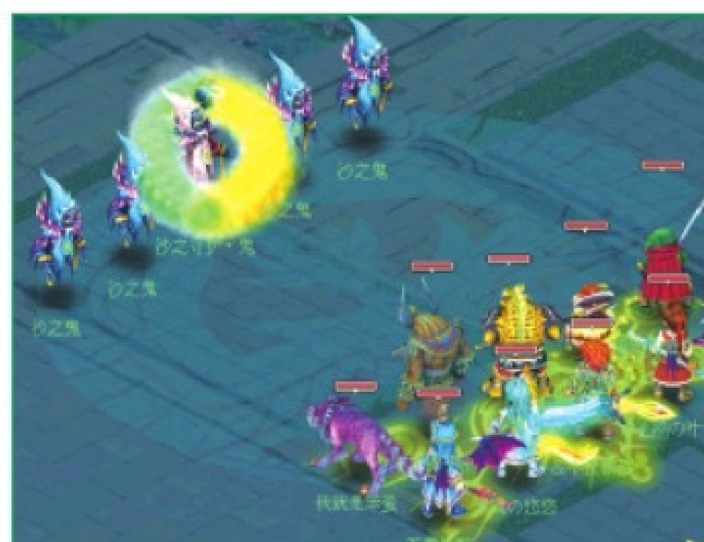
经过浴血奋战，你和朋友们终于打败了烈火凤凰，并成功夺取解毒药物“牛黄解毒丸”。当你把“牛黄解毒丸”送给牛魔统领时，他果然大受感动，并且撤去迷宫3层的结界。

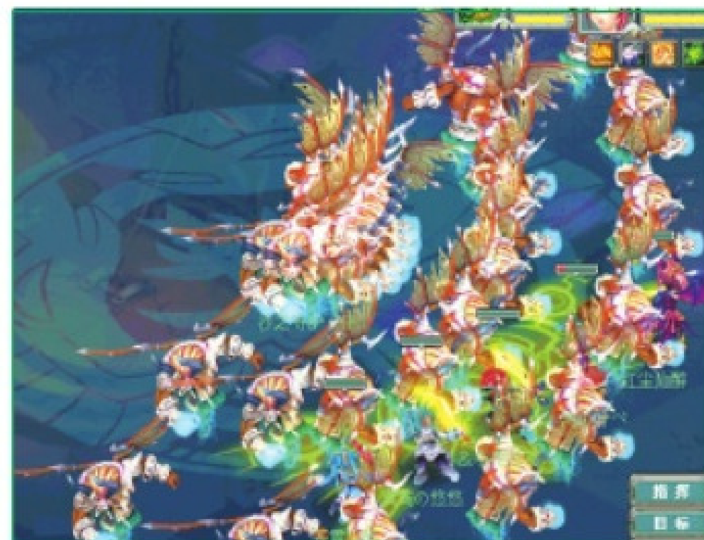
在牛魔统领的相助下，你顺利进入了迷宫4层兔神殿遗址，并在坐标（113，69）处找到了迷宫4守护“沙之守护•神”，战斗又开始了。此关要点：此关的怪全部擅长封术，队伍中务必有2个以上能解封的人。杀主时小怪会掉血，并且小怪会复活，所以先杀主才行，此关难度很高，要求所有队员修为必须了得。

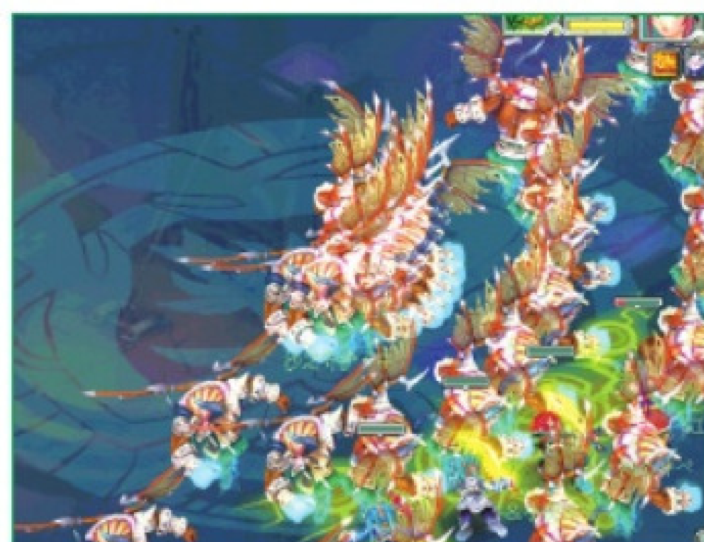
自诩武艺过人的沙之守护•神被你击败后，心悦诚服，向你和盘托出，原来，兔卡坦门陵墓的中央正是机密所在。你和朋友们刚靠近陵墓中央，就被守在此地的狼尸王拦截了，并对你们发起了疯狂的攻击。此关要点：先杀小怪，几回合后，主怪会点一个队员的名字，并歼灭该队员，这时全力杀主，杀完主再杀小怪。此关难度奇高，修为不到顶峰者就不要做无谓的牺牲了。

你与朋友击败了狼尸王后，终于尘埃落定。几经艰辛，你完成了狼王烈阳锋•血牙所交待的任务，助其寻回兵书，90级剧情“沙漠的尘埃”圆满落幕。


荒漠老狼


毒气攻心


传说中的金刚不坏之身


好一个“横扫千军”


烈火凤凰

头条新闻

■头条：搜狐新游《刀剑英雄Ⅱ》正式公布



搜狐游戏正式公布2009网游新作《刀剑英雄Ⅱ》，并宣布将于近期展开终极封测。据了解，以中国上古神话传说为背景题材的《刀剑英雄Ⅱ》由搜狐百人团队自主研发，有3个种族，5种职业供玩家选择。游戏中的NPC多为中国神话传说中人物，如“牛郎”、“孟婆”、“师岩”等。游戏地图以九州为蓝本制作，初期将开放：豫州、青州、雍州、扬州、徐州、益州。每个大州根据所处地理位置不同，可以呈现不同的地貌风格。

目前官方网站已经同步登场，第一手的游戏资料也将陆续更新放出。有兴趣的玩家可前往http://dj2.changyou.com/查看。

■《天龙八部》出口马来西亚新加坡

搜狐游戏近日宣布CiB Net Station公司获得旗下网游《天龙八部》在马来西亚及新加坡的独家运营权。这是《天龙八部》继出口越南，进军香港和中国台湾等地之后，再次开拓重要的海外网游市场。

拥有多年运营经验的CiB Net Station于2003 年正式成立，目前致力于网络游戏运营业务，代理区域覆盖新加坡和马来西亚。除了线上游戏的成功运营，CIB还研发推出了网吧管理系统，目前在马来西亚已拥有超过40%以上的网吧正在使用该系统。

据悉，双方已正式签署授权代理协议书，根据运营计划，《天龙八部》将于2009年3月左右在马来西亚和新加坡进行测试。

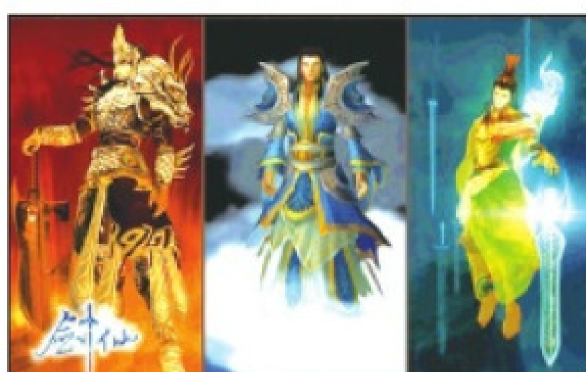
■搜狐公布第四季度财报

2009年2月10日，搜狐公布了其2008年第四季财报，美国投资机构Susquehanna金融集团（SFG）发布分析报告称，搜狐第四季业绩超出华尔街此前的预期，其现金流产生能力在该季度尤其突出，该投资机构维持了此前对搜狐股价的“看涨(Positive)”评级，并将其目标股价从56美元上调至 58美元。

游戏收入中，搜狐自主研发的在线游戏《天龙八部》收入为5350万美元，较上一季度增长5%，是上年同期的2.4倍。搜狐公司董事会主席兼首席执行官张朝阳表示，《天龙八部》进入商业运营的第7个季度，实现了大陆收入环比增长7%，最高同时在线人数74万人，创历史新纪录。

SFG认为，在2009财年，搜狐的业绩将受两个因素的影响比较大，第一，政府救市措施能否有效刺激中国宏观经济复苏；第二，搜狐的新游戏《鹿鼎记》是否能够在游戏市场上一鸣惊人。

■《剑仙》开启终极封测



历经数月技术封测，大规模更新后的《剑仙》将于2009年2月17日正式开启不删档的终极封测，新老玩家可以通过不同的途径领取激活码。

此次终极封测的更新内容，除去已经公布的金刚、逍遥、风雷三大全新职业外，职业属性技能、人物装备、剧情任务及副本也都将有较大改变。《剑仙》终极封测新版客户端下载将于近期开放。终极封测正式开启时，所有新老玩家均须下载新版客户端登陆游戏。

随着《剑仙》终极封测开启，官方“寻找《剑仙》金牌封测功臣”活动序幕也将由此拉开，成为封测活动的第一弹。

月评

■《天龙八部》月

5350万美元，这是《天龙八部》2008年第四季度的收入，可怕的数字。搜狐张朝阳曾经表示：“《天龙八部》进入商业运营的第7个季度，实现了大陆收入环比增长7%，最高同时在线人数74万人，创历史新纪录。”我不知道搜狐游戏自己是否在推出游戏时就料到今天的巨大成功，起码我是完全没有想到的。国内的网游市场就是这样神奇，多少业内人士一致看好的，往往无疾而终，而一些低调出现的，却能红得发紫，《天龙八部》就属于后者。现在的《天龙八部》无疑已经是搜狐游戏的顶梁柱，如何继续精心浇灌这棵“发财树”不用多说，这回更是开枝散叶、移花接木，出口到了马来西亚和新加坡。我们之前常说，海外游戏进入国内必须要本土化，不知道国内游戏出口海外是否需要“异地化”，不管如何，《天龙八部》就好像搜狐游戏手里的一把利刃，大块切割着属于自己的蛋糕。

此外，搜狐游戏最新作品《刀剑英雄Ⅱ》也在本月正式公布，游戏前身《刀剑·英雄》因为结合了不少动作游戏中的竞技特点，开创了当时很新颖的游戏方式，《刀剑英雄Ⅱ》作为这更新产品，不知道能否延续和巩固该系列的优势所在。同时，另一款作品《剑仙》在4个月的内测之后，也宣布开启不删档测试，并增添了电信服务器，游戏内容相比内测时有较大变化。P





《天龙八部》六大赚钱奇招

■北京 阿鱼

赚钱在任何网游里都是亘古不变的主旋律之一，《天龙八部》自然也不能例外。经过长时间的摸索与探讨，天龙玩家们掌握了漕运、水牢、跑商、逞凶打图、杀马夺宝、夺书宵小、捕捉珍兽、低买高卖等诸多赚钱途径。

随着游戏的不断深入与完善，更多赚钱的门道渐渐被大家挖掘出来。今天就来给大家说说游戏中另类的六大赚钱奇招。

奇招之一：自制装备赚大钱

《天龙八部》里最好的装备类型是哪种？不是御赐套、不是秦王套、不是师门套；而是玩家们自己亲手制造出来的极品手工装备。虽然自制装备根据属性不同（以装备的颜色以及装备上五星的数量来评定其优劣）好坏各异；但是玩家一旦做出五星、六星、甚至七星以上的极品装备，那必定会引来众多玩家竞相购买。前段时间，阿鱼所在服务器有一八星极品护肩，属性相当高，而且非常全面。这件极品护肩最终卖出了3万元宝的高价，自制装备的价值可见一斑。

以前很长一段时间里，自制装备出极品的概率非常低，制作出来的通常都是些垃圾装备，而玩家们想要熟练掌握自制装备的技能，不仅需要花费金币去升级生活技能，还要收购相关材料，而且辛苦的努力未必有超值甚至等值的回报。因此在那时，这一行的风险相当大，很少有人涉足。

不过随着游戏不断更新至今，自制装备出极品的概率已经大大提高。自制五星、六星极品装备的产量不断攀升，成本大大降低，风险也就随之变小。虽说极品装备的增多，在一定程度上会影响装备的价格以及供求关系，但天龙玩家众多，而且从来不缺乏有钱人，只要装备属性够好，就不怕没有市场。卖价虽然低了，但成本减少了、产量也增加了。正所谓薄利多销，天龙里角色全身有12处可用自制装备（因为神器的存在，因此不建议大家出售自制兵刃），各个等级阶段对自制装备的需求也完全不同，由此形成的市场变得相当广阔，绝对是现阶段发家致富的好途径。

奇招之二：剑走偏锋当后勤

有这样一个经典的故事：在美国西部淘金热那个年代，当许多人涌向西部“淘金”时，有一名美国人却发现了“淘金热”带来的巨大商机，那就是饮水、食物等后勤供应。在那些接近于蛮荒之地，水和食物显然是成千上万淘金者们不可或缺的物品。最后的结果是，当大多数淘金者或一无所获、或长眠西部时，这名剑走偏锋的美国人却从金子之外获得了巨额利润。

之所以提到这个小故事，是因为在《天龙八部》里也有类似这样的赚钱门道。自制装备受到大家青睐，众多商家自然也盯上了这块大蛋糕。然而，就如同美国当年的淘金热一样，能淘到黄金的毕竟是少数，尽管制成极品装备的几率提高了不少，但仍然有可能遭遇垃圾制品的出现。况且，自制装备商人的增多，也会加大市场竞争，最终导致“价格战”的产生。如果你没有那份耐心、淡定与坚毅，不妨像那名成功的美国人一样，剑走偏锋，在后勤供应上下功夫。

我们都知道，自制装备的生产需要大量材料。譬如88护肩在游戏中受欢迎程度相当高，极品一点的可以轻松卖出天价。而做88护肩需要大量的青麻作为材料，88护肩的走俏，自然使青麻身价倍增。大街上摆摊出售的青麻常常被一抢而光，这就是巨大的商机所在。

既然人们都去做自制装备，你就当个勤劳的后勤人员，给大家提供自制装备需要的各种材料。日积月累，在不知不觉中就会发现腰间的钱袋鼓了起来……

奇招之三：打造图里觅商机

自制装备的走红，还给打造图的销售带来了无限机遇。打造图是制作自制装备的必须品之一，没有打造图，再多的材料也是白搭。打造图暴率极低，花费元宝在元宝商店进行购买又很不划算，有没有一种轻松且节省的方法来获取打造图呢？

在洛阳城，有一个整天游荡的NPC赛鲁班，此人就出售大量打造图，且



有钱，就可以骑天马！



六星极品护符，阿鱼曾经花费重金购得



七星极品戒指。看看戒指的属性，相当拉风啊！



货架上摆放的青麻已经快卖完了

价格极为便宜。比如7级戒指护符打造图卖20银（转手可卖4~5金）；8级戒指护符卖28银（转手可卖7~8金）；9级戒指护符卖36银（转手可卖15金）；10级戒指护符卖45银（转手可卖16~18金）。只要从他那里购买到打造图，再倒卖出去，利润是相当巨大的。

不过，赛鲁班每次携带的打造图数量有限，卖完后只有等下次刷新了。所以，了解赛鲁班经常出现的地点，眼疾手快地购买尽可能多的打造图，成为了这一赚钱途径的关键。

赛鲁班大部分时间都在洛阳商会传送旁边(237，128)，如果不在那里的话就在洛阳城内坐标为（71，93）、（105，150）这两个地方。打造图刷新时间为1小时，想要通过此方法赚钱的朋友务必要记牢。

奇招之四：妙用财富卡

终身财富卡，相信很多玩家已经拥有了此物，并且用其反馈的赠点买牛买花买衣服。实际上，如此处理赠点，其实是种浪费。通过赠点购买的坐骑与衣服，怎能比得上元宝店里那些精品？我来告诉大家赠点的另一种用法。

赠点可以买到许多材料，而这些材料的用途很多。用途之一是帮派任务物品，做帮派任务的玩家都需要这些材料，如果运气好遇到急用且大方的玩家，卖个1金问题不大。即便是遇到谨慎一点的，卖个几十银也不成问题。许多高等级老手们早把赠点挥霍一空，所以空间巨大。赠点购买的材料还能够通过生活技能制作成锻造装备所必须的材料，比如炼玉、青麻等。这些材料在市场上价格不菲。

如果以一个商人的态度将材料买卖做到利润最大化，凭借财富卡里的赠点赚取千把金并不太难。唯一的缺点是：由于财富卡里赠点的给予是根据等级而定的，玩家们要达到80级后，才能把所有赠点领完。因此从时间上来说，钱来得慢了些。

奇招之五：兔子耳朵的商机

4星极品兔子耳朵，是很多90多级玩家都想戴上的属性超强的“时尚帽子”。不过获取极品兔子耳朵的方法却不易，需要做完100多个阿朱任务才有几率得到。而阿朱给布置的任务中，大多需要某种食材。这在大多数以练级打装备为主的玩家们眼里，恐怕比击杀慕容复还难出许多。十几种不同类别的食材，需要烹饪技能1~4级，而且相应的钓鱼、采药、种植等生活技能也需要提高，最终还不一定能烹饪出所需食材。

兔子耳朵大热，所需任务材料却难找，于是商机便来了。建立一个小号，将人物修炼到能够学习4级烹饪的等级（主号带着练，非常容易），然后就开始钓鱼、种植，材料够了就烹饪，最后把烹饪好的材料摆到市场上卖。

整个过程既不会浪费太多的练级时间，也不需要花费多少精力。算上师门任务需要的食材，光靠出售任务食材，一天收入过百不是难事。

奇招之六：宝石倒卖

宝石价格昂贵，因此有不少人做起了宝石生意。不过，这里说的宝石倒卖，不是指玩家之间的交易，那样利润太小，而是指一种暴利的买卖。

很多人都知道，在黄龙、苗疆、琼州这三个地方有卖宝石的NPC，价格都普遍低于市价。黄龙卖抗性石头和变石，每颗为70银。苗疆卖内外攻和紫玉，每颗1金或2金。琼州卖加体、灵、定石头和属性攻石头，分别为1.5金和70银，而一般情况下，市面上的红宝石价格为6~7金，其中巨大的差价一目了然。

由于宝石数量有限，要抓紧时间购买，不然就只有等刷新了。建议大家修炼1个30级以上的小号（30级以上NPC才会出售给玩家）守在NPC处，平时不用上线，等刷新时间快到时登陆小号抢购宝石，宝石每次刷新的时间为2小时。

关于石头的首次刷新时间，一直有不同的说法。其中一种得到了不少人的支持，那就是以服务器每次更新后开服的时间为基准，再加上1个半小时，即为石头的首次刷新时间。比如周一开服时间为8：55，那么石头首次刷新时间就是10:25左右，接下来的刷新，就按照2小时的间隔，依次类推下去。


10级护肩打造图


制造材料炼玉颇受玩家青睐


烹饪物品拔丝甘薯，既补身体，又能出售赚钱


瞧这朋友，摆了一大批烹饪物品出售；
生意还挺好！

天龙"美女"Boss大点评

■北京 明亮

在《天龙八部》里，Boss分为很多种类。比方说妖怪型，这一类型Boss在玄武岛上和武夷都有出现过，例如大蛤蟆和冰魄。还有可爱小动物型，比方说玄武岛上的飞天猫、飞天猪，那爆击都是相当狠的，一点水分可都没有。第三种是丑男型……镜湖、跑跑、宵小、贼兵都是这类型，活脱脱的绿巨人形象。

想来想去，我还是喜欢美型Boss，所以今天就来小小地点评一下各个美女Boss，正所谓爱美之心，人皆有之嘛。就算是敌人，当然也是越养眼越好啦！

第一个元老级的美女Boss自然是智慧型的远古棋魂，一身长袍光艳四射的样子相信大家都记忆深刻。当年她一出现，那股耀眼的美艳便照耀得我们这些凡夫俗子们简直睁不开眼睛。远古棋魂拥有的不光是博弈智慧，更有超凡脱俗的容貌，当真是智貌双全……这样的美人别说是杀200个棋子才能见到，就是杀上2000个，天龙里的英雄好汉们也都不会有什么怨言。记得那段时间里，很多男性玩家都非常喜欢这个棋局活动，不光是因为经验和奖励丰厚，我想更多的还是希望能够多看看这位集智慧和美貌与一身的美女Boss……

第二个出现的是"蹴鞠十三妹"孙美美，看外号就知道，这回是运动型美女，长相甜美可人，性格则是脾气暴躁。孙美美一对团子头甚是可爱，短衣襟小打扮，运动神经发达充沛，一下子可以跳的老远。对付这样的美人，不光要杀掉200个皮球才能见到她，还要以爆致爆，不能手下留情，不然死的就是我们了，相当有野蛮女友的风范。凡是角色等级和1~6心法高于30级的大侠，三人以上组队即可通过洛阳城的童贯，大理城的夏青青，苏州城的于倩倩任意蹴鞠大赛特使进入牡丹碗，玩家只要尽可能多地消灭各种蹴鞠怪物，并战胜最终Boss甜美娇俏的蹴鞠十三妹孙美美，便可得到12倍杀怪经验，更奖励一个绑定的神材。建议喜欢这类型美女的玩家还是不要划水，需要认真应战，不然丢的不光是经验和宝物，还有性命哦。虽然个性美女人人爱，但是爱到丢了性命可就有点得不偿失啦！

第三个出现的是镇宝龙王，如果和钻石王老五呼应的话，镇宝龙王就是个钻石美女哦！因为高级别玩家越来越多，总参加棋局活动，棋魂妹妹明显忙不过来了，于是将75级玩家分流到了武功更高的姐妹镇宝龙王这里。在每晚的19：30~22：00，只要玩家达到75级，心法达到40级，组3人以上即可到楼兰NPC金久灵处进入副本，该副本每人每天仅能参加1次，与老棋局不冲突。镇宝龙王不光有着与棋魂妹妹不相上下的雍容气质，更是有着棋魂妹妹无法比拟的妖艳容貌。镇宝龙王的称号自然也不是白来，藏宝洞里满是金银宝箱，而且经验值绝对比棋魂妹妹那里还要丰厚，打败这位美女Boss就有几率得到"怪物相册"，用20本怪物相册可以100%兑换第三代门派高级时装。

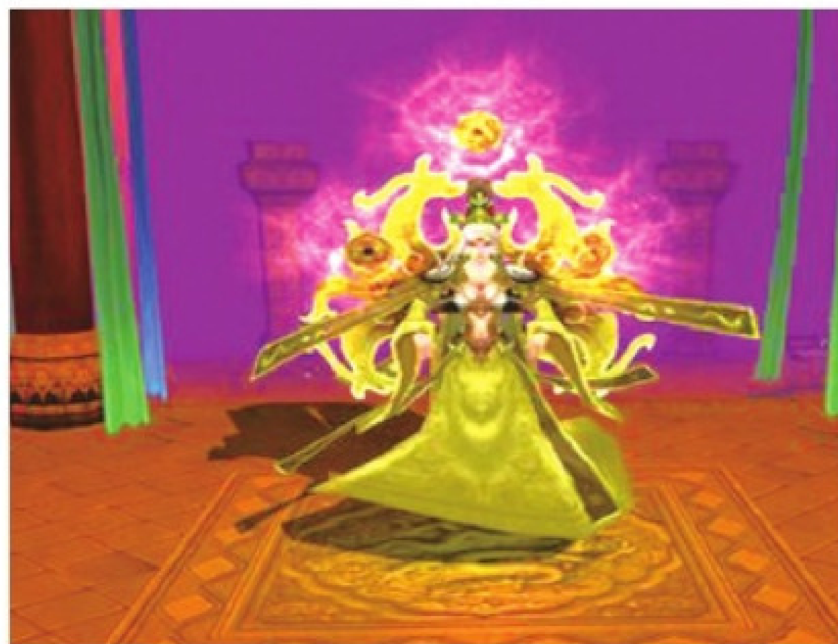
哎，这些美人天天被打，心里真不好受，拿了人家美女的东西，还要把美女杀掉，我们这些人真是太不善良了……为什么邪恶的Boss都能如此美型，这样对女性玩家真是不公平呀……作为一个女性玩家，我强烈要求把绿巨人样的男Boss修改的美型一点，这样打起来心情才会更好更舒畅嘛……

言归正传，暂时我只知道这几个美女Boss，其他的由于心法尚低，还没去过飘渺体验，所以不知道那里面究竟是个什么样的Boss……希望是另一个美女型的吧！

对于低等级玩家来说，暂时还无法看到以上的美女Boss，不过可以去西湖杀杀花妖，那花朵形的粉色长裙还是非常美丽动人的，虽然与上古Boss的美艳华丽没法比，但是小家碧玉的模样，也独有一番风情。顺便一提，如果有喜欢暴力美女的男玩家，可以去洱海享受一下提着鞭子的兽族美女，那泼辣劲也不比孙美美差多少。P


美艳的远古棋魂


"蹴鞠十三妹"孙美美


棋魂姐妹镇宝龙王


为了见棋魂，这点困难算什么

■北京中关村校区



2008年度优秀学员评选大赛于2008年12月底开始，评选第一阶段由班主任老师筛选出各班成绩优异的学员，在第二阶段进行作品展示、学习心得演讲、为学校出谋划策等比赛。2009年1月15日，各学员经过一番激烈的较量，最终优秀学员结果揭晓。一等奖为脱产35班学员张方磊，演讲内容是个人作品解析，二等奖为脱产36班 学员厉天时，演讲内容是个人原创益智类游戏作品《爱问独数》讲解，三等奖为脱产33班学员朱杉，演讲内容是模拟课堂和作品解析。

■郑州校区

学校受火石软件邀请，参加火石软件主办的"创意赚大钱——游戏人生家园新概念设计大赛"。这是一个面向全国的游戏、动漫培训机构的网络大赛，旨在让更多人了解《游戏人生》中创意赚大钱的功能和服务，并加强包括游戏人、设计人，动漫人之间的交流和合作，挖掘发现行业内更多优秀人才。大赛的主要设计方向是《游戏人生》家园系统的房屋外观，优秀的房屋外观有机会开发成IB道具在商城售卖，设计者可获得售卖分成。本次大赛分为6个奖项，获奖者除可获得丰厚奖金以外，前3名可直接加入火石软件进行实习。



■徐汇校区

汇众教育集团2008年度优秀员工颁奖仪式日前在北京举行，徐汇游戏校区工作团队在此次颁奖典礼上获得荣誉的有：优秀教学经理谢晓武、优秀教务经理朱海波、优秀教师石成志和优秀班主任严冉。4位获奖者涵盖了教学管理、教务管理、授课教学、班级管理全部领域。



总部为表示嘉奖，还给予了四位精英不同数额的期权奖励，以进一步表彰其在各自专业上所取得的成就以及对汇众教育做出的贡献。

■济南校区



2月7日下午，腾讯济南分公司姚总来到汇众教育济南动漫游戏校区，就开展校企合作事宜与郭校长进行深入洽谈。她表示目前企业急需实践能力、上手快的技能型人才，此次来校一方面是来了解学生的学习进度，同时也希望能够进一步加强校企合作。

姚总还与郭校长一起，看望了定向委培班的20余名学员，了解学员的学习情况及新的课程体系设置。在与学员的交流中，向学员介绍了公司发展过程和目前企业人才紧缺的现状，并对学生提出了殷切希望。

■如何进行3D灯光渲染

渲染，英文为Render，有人把它称为着色。它是CG中除了后期制作以外的最后一道工序，也是最终使图象符合特定3D场景的阶段。渲染需要凭借多种软件：例如各CG软件自带的渲染引擎，亦或诸如RenderMan等。若想成为一名合格的3D渲染师，首先必须熟练掌握这些软件和Maya灯光与渲染的基础知识，如：能够掌握Maya灯光制作与渲染方法；掌握动画序列帧渲染方法；掌握不同场景下的灯光制作方法；掌握Mental Ray高级渲染技巧。

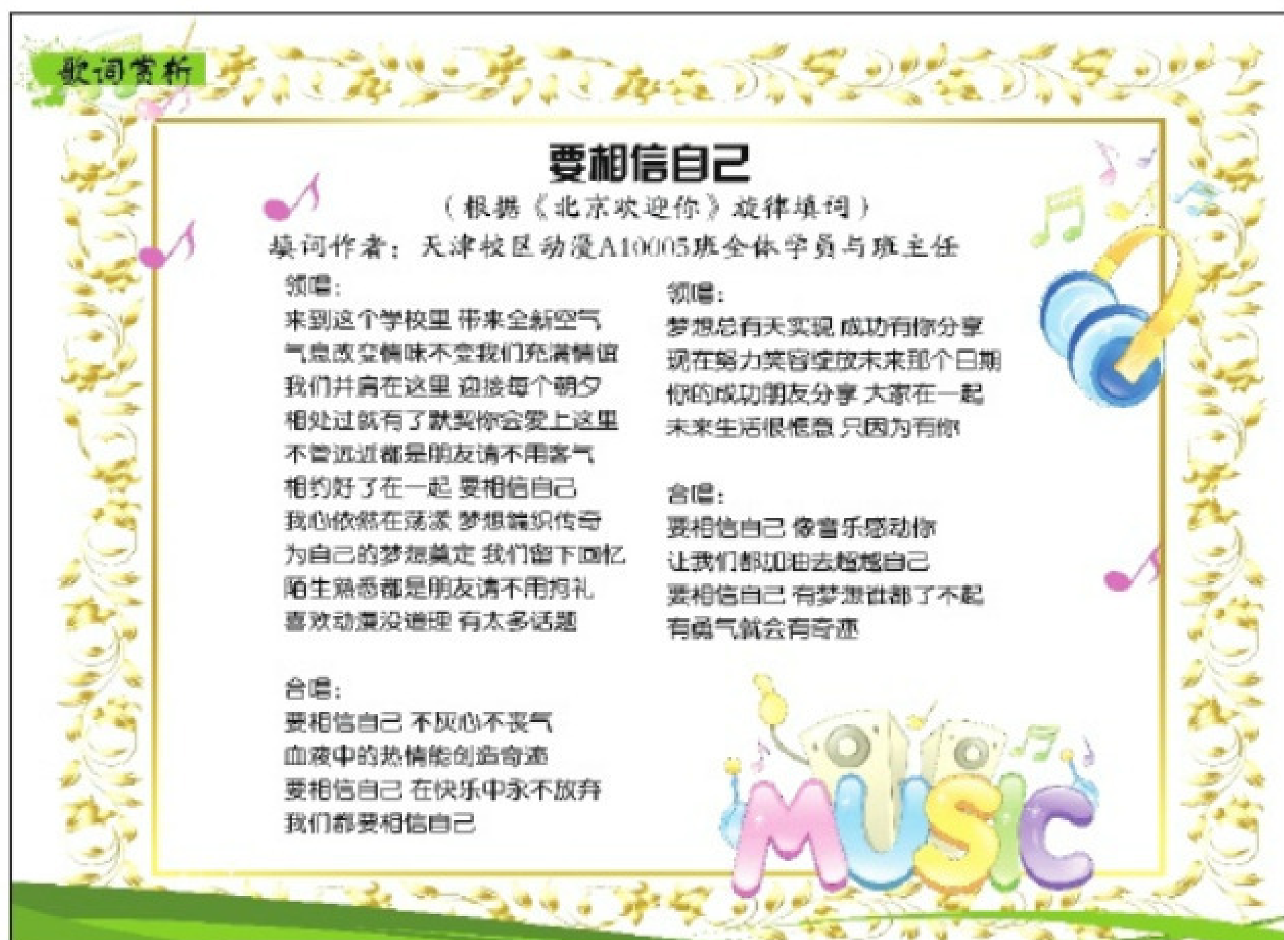
一般来说，如果熟练掌握了上述基础操作，你就具备了使用Maya为卡通手办模型制作灯光，或为室内、室外、水下等不同因素的场景制作灯光，以及使用Mental Ray对工业模型进行高级渲染的能力。

在汇众教育对学员专业素养的培养过程中，要求学员作为未来合格的3D灯光师或渲染师，绝不能局限于对基础知识的满足，还需要具备扎实的美术基础和良好的艺术感悟力。同时，因为灯光渲染是3D美术开发设计中不可或缺的一环，它与材质贴图一起，构成3D后期制作中的关键环节。所以绝大多数动画公司或广告公司则对灯光渲染师提出了更高的要求：除了要求设计师能精通Maya各渲染引擎的渲染技术，能够渲染出符合要求的图片；还要熟悉Maya灯光、Mentalray、Renderman；甚至要求渲染师能熟练使用合成工具软件如Premiere/AfterEffects/Combustion完成后期二维合成。目前，是否具备将灯光与Photoshop整合、将材质贴图与渲染结合等更完整的后期制作能力，已经成为业内公司考核优秀3D灯光师或3D渲染师的硬性标准。

因此，对于一名3D灯光渲染的初学者而言，汇众教育"云培训体系"中系统的学习和职业训练是极其必要的。它针对学员的特点，注重对游戏开发实际工作中综合能力的培养，使学员通过对汇众教育自主研发的Maya材质与贴图、Maya灯光与渲染课程的学习，掌握Hypershade的运用、贴图技术，以及灯光和高级Mentalray的运用。另外，学员还可以通过"云世界"沟通平台来组建自己的开发团队，完成3D静态作品制作的项目实训，确保熟练掌握材质和绘制贴图方面的技能，成为一名合格的纹理师或渲染师。



汇众教育天津动漫游戏校区合唱比赛圆满举行



要相信自己

（根据《北京欢迎你》旋律填词）

填词作者：天津校区动漫A10005班全体学员与班主任

领唱：
来到这个学校里 带来全新空气
气息改变情味不变我们充满情谊
我们并肩在这里 迎接每个朝夕
相处过就有了默契你会爱上这里
不管远近都是朋友请不用客气
相约好了在一起 要相信自己
我心依然在荡漾 梦想编织传奇
为自己的梦想奠定 我们留下回忆
陌生熟悉都是朋友请不用拘礼
喜欢动漫没道理 有太多话题

合唱：
要相信自己 不灰心不丧气
血液中的热情能创造奇迹
要相信自己 在快乐中永不放弃
我们都要相信自己

领唱：
梦想总有天实现 成功有你分享
现在努力笑容绽放未来那个日期
你的成功朋友分享 大家在一起
未来生活很惬意 只因为有你

合唱：
要相信自己 像音乐感动你
让我们都加油去超越自己
要相信自己 有梦想谁都了不起
有勇气就会有奇迹

歌词赏析

1月17日上午9点30分，“汇众杯”首届校园合唱大赛在汇众教育天津动漫游戏校区多功能厅正式拉开帷幕。比赛还未开始，赛场就已爆满！校区6个班级100多名学员在班主任老师的组织下，纷纷登台亮出了各自班级精心准备的节目。

据校区教务主管老师介绍，此次合唱大赛以“唱出自信，唱响未来”为主题，之所以选择在农历新年到来之际举行，就是希望借此机会抒发师生们对新年的期待，同时增强班级的凝聚力，为大家提供一个展示团队风采的舞台。

在优美的旋律伴奏下，首先上场的是由郑燕老师带领的A10001班的学生，一首《明天会更好》调动了全场的气氛，也唱出了对大家的祝福！紧接着，会场响起了《北京欢迎您》的伴奏，A10005班的学生在郑颖老师的带领下，伴着熟悉的旋律，唱起了自己填词创作的《要相信自己》，给大家带来了不小的惊喜。同学们团结友爱、积极向上的渴望与感悟，博得了在场观众的满堂喝彩。

《中国人》、《团结就是力量》、《阳光总在风雨后》、《真心英雄》……6个团队、6首歌曲，唱出了大家的风采，也唱出了每一个学生的热情与用心。

合唱大赛之后，是简短而热烈的优秀学员颁奖仪式，王倩、刘斌、贾璞、任晓立等10位学员以品学兼优的在校表现，获得了“2008年度校区十佳学员”荣誉称号，整个活动在活泼、奋进的气氛中划上圆满的句号。

活动虽然结束，但同学们的心情却久久不能平复：“我们看到更多的，是大家的集体观念，有的同学回家的火车票都订好了，又改时间了，就为了参加这次活动，真的是很让大家感动！”



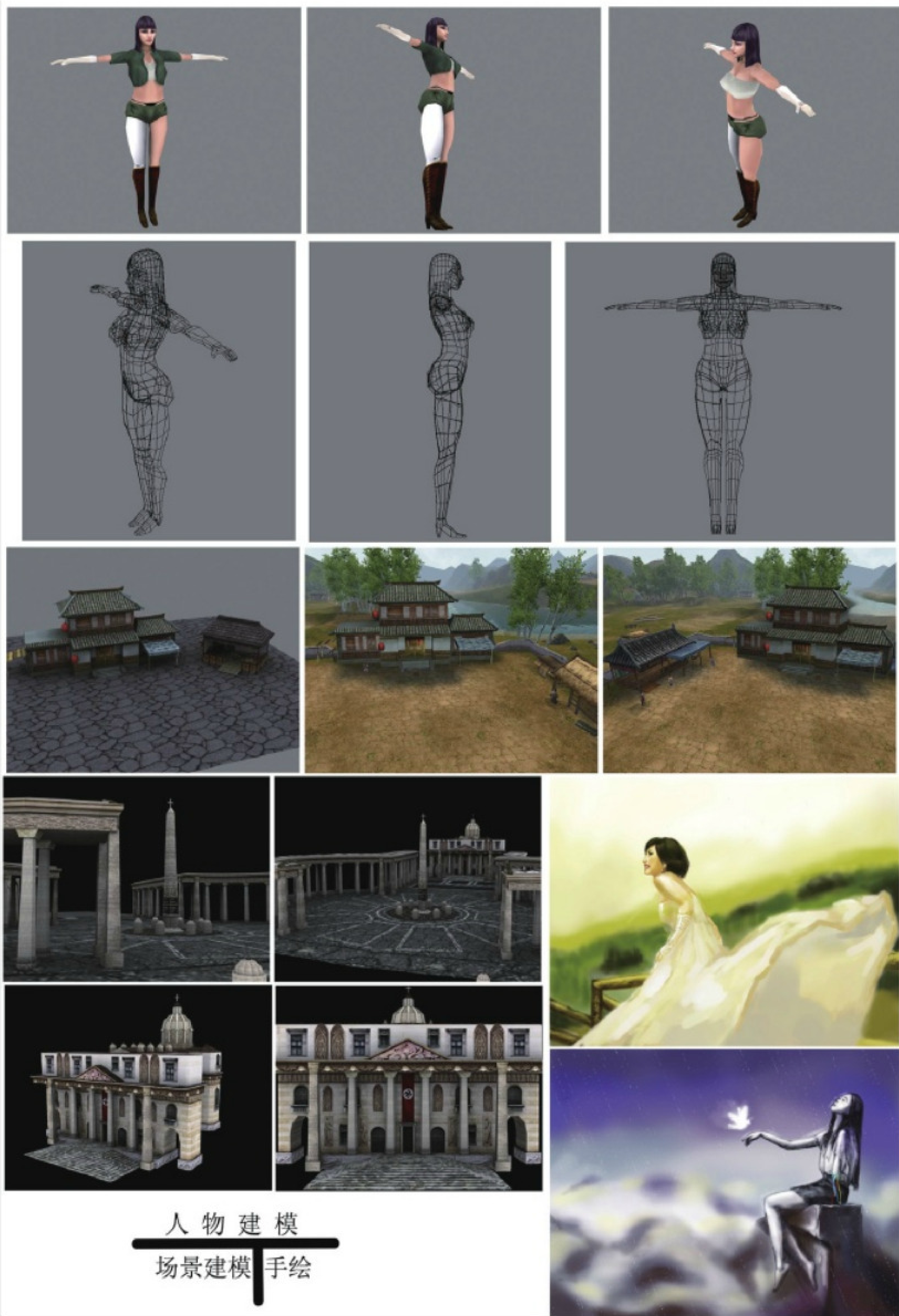
经评委老师的评审，由张艾凡老师带领的G11011班获得了本次比赛的第一名





校区老师为优秀学员颁发了“2008年度十佳学员”荣誉证书

“云世界”：以技能应对就业危机



金融危机的到来，使本已举步维艰的大学生就业问题变得更加严峻。据国家人事部统计资料显示：2009年全国高校毕业生超过560万，近两年沉积的未就业的高校毕业生约有480万人，2009年需就业的大学生高达千万人。一边是更多的毕业生需要就业，另一边却是工作岗位减少、大量员工失业的职场现状。如何能在这场就业危机中杀出重围，找到一方立足之地，已经成为2009年社会各界最关注的话题。

金融危机牵出教育“痼疾”

最新公布的一系列数据，令人对未来两、三年内高校毕业生的就业前景十分担忧。由于受到金融风暴等各种因素的袭击，广东省2008年已经连续三个季度市场劳动需求持续下降。在过去八个月期间，全省亏损企业过万，有的已经或者濒临倒闭。以出口玩具制造业为例，全国超过一半的工厂在今年前七个月倒闭，大部分是年营业额10万美元以下的中小型企业。许多往年必定出现在校园招聘现场的中小企业，甚至大企业，已经明确表明取消招聘计划。

但是，另一方面，求职人数不断上扬，其中第三季度以应届高校毕业生的求职数量增幅最为明显。结合国家人事部的统计资料，由于高校持续扩招，2009年全国高校毕业生将接近600万，加上往年毕业而未能就业的高校生，就业大军高达1000万人。

自从十年前开始高校扩招，几乎每年高校毕业生的就业形势都是“严峻的”。但这一次的情况又是全新的。这是改革开放三十年来，中国第一次感受到全球性金融危机的冲击。之所以说第一次，是因为它的影响不再局限于高端的政治经济层面，而是延伸到末梢的个人生活和工作层面。它对普通民众的影响，尤其是对即将步出校门的毕业生，是首次的、真实的并且是立刻的。因此，摆在所有人面前，不是重复了十年的老问题，而是一个全新的就业问题。这需要我们重新评估金融风暴未来五年内，毕业生就业可能出现的状况，以及他们面临的困难，提前做好各种相应的准备。

昔日热门专业，如今供过于求

日前，湖南人才网对省内应届生就业情况进行了调查。2008年以来，财经、机械、电子、计算机等热门专业本科毕业生均处于供大于求的状态，计算机科学与技术更是首当其冲，成为毕业半年后失业人数最多的本科专业。而应聘人数较少、人才紧缺的岗位则集中在游戏开发工程师、游戏策划、游戏美工设计师、动画设计师、等冷门行业。

中国地质大学人力资源专业毕业生小黎告诉记者，报考大学时人力资源属当年热门专业，而到如今面临就业却发现，市场上该专业的岗位虽不少，但几乎全部要求两年以上工作经验。“这个专业的实习岗位不好找，对于我们

应届生来说，2年的经验要求是很难跨越的门槛。”小黎沮丧表示，最无奈的就是，市场上不少竞争较小的新兴岗位，又因为专业冷门且门槛过高，将很多她这样的文科生挡在了求职门外。

有关专家指出，近年，扩招为我国部分行业培养了大量人才，基本解决了这些行业在前几年面临的人才稀缺等问题。并且，随着教育的逐渐完善，部分热门行业的人才需求早已趋于饱和，某些岗位人才过剩。然而，由于舆论导向和社会的认知，导致仍有大批毕业生连续不断地涌向这些昔日“热门”行业，最终导致大批毕业生就业无门，同时一些新兴行业人才稀缺等问题。

上海一家游戏公司人力资源部负责人接受采访时表示，该公司今年收到的游戏设计开发岗位应聘简历“少的可怜”，“之前我们招进来的游戏开发工程人员中，进入公司前接受过规范训练的工程师大概只占5%，95%要靠自己培养。”该负责人指出，“对企业来说，这是很大的压力。”

据该负责人介绍，游戏开发作为近几年才在IT行业兴起的新兴职业，人才缺口巨大。因此，对求职者而言，现阶段软件测试行业无论是薪酬待遇还是发展前景都比较理想，选择的空间和余地也相对较大。

对此，专家指出，毕业生常常在找工作时才发现自己缺少什么能力，而职业规划应该是从高考选专业时就应该开始的事情。“越早了解行业的基本情况，就能越早通过可行的途径弥补缺失的技能，越能不受制于经验和专业限制。”

专业技能——职场人的“免裁令”

去年六月戴尔大裁员，向人们发出了危机的信号，接踵而来的是微软、惠普、NVIDIA等相继公布了裁员计划……随着雷曼兄弟的倒下，全球范围的裁员潮也刮到了最高峰。而国内，曾一路高歌的地产、金融等企业也受到重创，纷纷瘦身“过冬”。据今年年初国际劳工组织的专家预测，2009年全球失业人数将再创记录，达1.95亿人。

对此，北京某软件公司人力资源总监郭达告诉记者，企业为了压缩成本、提高利润的话，适当减少雇员是很正常的。他表示，如果游戏企业进行裁员的话，首先是平时表现不太好或能力不足的员工，其次就是像行政、客服、后勤等岗位的职员，而具有一定的技能的测试、研发等核心人才作为企业的骨干，相比之下不会轻易被裁。

“另外，我国游戏产品从功能上已经达到了世界先进水平，但产品的质量仍然不高，从现阶段人才需求来看，企业最需要的仍然是程序工程师、美术设计师，但从市场供给来看，这几类人才供给远不能满足企业的用人需求，尤其是这类人才。”

人力资源专家解释说，掌握专业技能的人才不足、无法满足企业的实际用人需求是目前我国人才市场暴露的严重问题。以郭达提到的游戏设计开发为例，在国内起步虽然比较晚，但其人才需求已不容小觑。数据显示，目前游戏行业人才需求量以超过60万，且以每年20%的速度递增，尤其对于初级游戏开发人员的需求量甚大。然而由于人才人培养途径不健全，目前高等院校尚未开设相关专业，专业人才培养尚属空白，仅有部分培训机构开设了相关专业，虽然满足了企业的一部分需求，但每年培养的专业游戏开发人才不到万人，致使现阶段我国游戏设计人才出现严重的供需不平衡。因此，目前游戏行业供不应求的现状决定了这类人才某种程度上具有了“免裁令”。

职业教育或将普及

“还未等到毕业，游戏美术设计、游戏程序开发和动画设计的学员，基本上就已经被单位提前预订了。”日前，记者从汇众教育就业部了解到，由于IT数字娱乐产业对实用型、技能型人才的需求量非常大，与目前的职场恐慌相比，各种接受实用型、技能型培训的学员春节后的就业形势不仅未受金融危机的殃及，反而异常火爆。

“自从游戏工厂成立以来，数百名学员在这里实习、开发过游戏项目，至今有的前辈已经在公司里担任了重要的职位，如主美、主程等！他们工作之余不时到母校来对我们这些师弟师妹们进行技术上的指导！同时也会及时的推荐优秀实习生到他们公司工作。”因为参加了学校的项目实训，在学习系统专业知识的同时积累了最前沿的项目经验，汇众教育的张一楠同学目前已经轻松的成为新浪公司的一名手机游戏设计师，而他的同学们也纷纷进入了盛大、金山、法国育碧等知名游戏企业。

“教育是立国之本，也是汇众教育自成立以来一直都作为公司核心竞争力的根本。”作为数字娱乐职业培训的龙头企业，汇众教育多年来一直致力于动漫、游戏专业技能型人才的培养。经历了近五年的积累和沉淀，汇众人终于赶在这个经济危机阴影下的早春之前，推出了应对职场危机的利器——“云培训体系”。

在“云世界”中，学员、教师、家长、企业、社会都可以参与进来，学员在这里完成作业、与其他人交流(交易)、与其他学员比“薪资”、甚至可以在“云世界”中组建自己的“远程开发团队”来完成自己的项目作品；教师可以在这里布置和批改作业及项目作品；家长可以在这里观察或监督孩子的学习过程；企业可以在这里找到适合自己的开发人才；社会可以在这里获取自己想要的由学员或教师完成的开发资源。

告别传统培训模式，“云培训体系”借助于“云世界”平台的资源整合优势，将用人企业、培训机构、高级人才和社会需求的优势整合在一起，通过网络、实战等方式培养企业需要的人才。这对未来消除金融危机影响、保持就业局势稳定而言，将不仅是一次方法的创新，更是一场观念的变革！

面对人才市场上的冰火两重天，职业规划专家指出：大学生之所以就业困难，主要是专业技能的缺乏。现在越来越多的大学生已经开始主动或被动接受职业教育。在经济危机转化为就业危机的压力下，经过专业的职业技能培训，迅速缩短与企业岗位需求的差距，是从待业大学毕业生变身为社会或是某个热门行业需求的技能型人才的捷径。



自由度的得失论

侠盗猎车手IV
制作：Rockstar Toronto　发行：Rockstar Games
发售日：2008年12月2日

■《侠盗猎车手IV》无疑颇具内涵，人们似乎忘记了它是以自由度起家的。


Niko是个糙人，但他的故事很有感染力。剧本的成功为GTA4的成功增色不少

■执笔 大漠小虾、防弹手柄

我，Niko Bellic，东欧人。我来到了美国。

我为什么要来美国？我那个多年未见的表哥整天在电话里向我吹嘘他在美国的生活是多么美好——住着豪华别墅，开着名牌跑车，出入名流会所，还有……还有享用不尽的女人！表哥显然还没忘了我这位千里之外的兄弟，遂邀我到前去与他共享那烫金的美国梦。


游戏过场的处理极度电影化



游戏更加弱化了主角的能力，如果被警察围攻，多半殒命当场

你说我有什么理由拒绝呢？

只是，刚下轮船的我，就发现有那么一点不对劲。“欢迎来到自由城！”当Roman热情地拥抱我时，我简直就不相信怀里的这个肉球竟然是我那个有着浪漫名字、曾迷倒无数少女的表哥。他看起来比以前足足胖了50磅——还不止！当然跟他身后那辆跟废铁没两样的破车比起来，这还不是最令人的沮丧的。很快我就发现，“豪华别墅”只不过是东欧移民聚居区中一个脏乱破败的廉价公寓，车库中琳琅的名牌跑车更是子虚乌有，或者说，我甚至连车库都没有！如果我不能把自己的车子停在公寓门口的黄线里，一觉醒来，连拦路抢劫得来的赃物也献给了偷车贼。哦，金发碧眼、前凸后翘的美国姑娘倒是有不少——贴在那直掉渣儿的墙壁上，满屋都是。

更糟糕的是，这个勉强维持着一家快要倒闭了的出租车小公司的老哥还欠了一屁股债！忘了说，那些债主都有黑道背景，没有一个是好惹的。

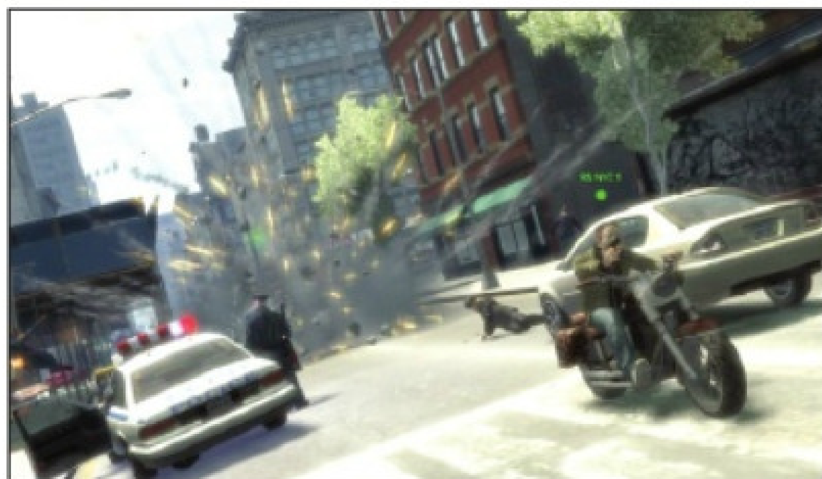
我为什么要来美国？难道是为了给我这个软弱无能的大话王表哥擦屁股的吗？好吧，除了那个尚在云里雾里的美国梦，我也有自己的理由——我要找出那个为了1000美元而出卖29人的叛徒。听说当时幸存的两个人都跑到美国来了，哪一个才是凶手？想到这我就恨得咬牙切齿……

叙事标志风格的改变

好了，我想已经有很多人提到过这一点，即使你是一名对剧情最没有追求的GTA爱好者，看到上面这段自述，也难保不会陷入这个故事里。作为GTA系列的最新一作，GTA4的叙事和表达手法可与名导演大片相媲美，由Dan Houser（Houser兄弟之一，Rockstar的灵魂人物）亲手打造的剧本更是系列最强。以我个人的观点来看，从对白、剧情到角色塑造，绝对是最能打动玩家的一作。

然而，在超强故事的背后，我们很容易想起自由度的问题。GTA系列一直以超高的自由度和丰富的细节设计著称，GTA4可以说将细节放大到了极致。这次的自由城虽然横向面积没有圣安德列斯州大，但在纵向深度上是后者无法比拟的，游戏中随时随地都能体会到制作者的独具匠心。但往往在细节和精彩的故事背后，自由度的问题被无限遮掩了。那些刚刚体验过精彩剧情的人会反问：“什么？自由度？以往的GTA难道不是这样的吗？”

这很容易让人想到一款借助GTA


飞车场面对机能是个考验，Xbox 360版曾经来不及读取贴图文件，PC版很容易Lag，特别是在骑摩托车时


Niko的任务谈不上有多么创新，但好歹多种多样


同类游戏中总是少不了这样的桥段，实际上本作中的表现方式已经趋于保守


躲避警车有很多手段，比如去车行换一种喷漆的颜色

的游戏方式获得成功的动作游戏，它就是《黑手党》（国内译为《四海兄弟》）。《黑手党》的成功挂着很多标签，比如“第一款成功的GTA Like游戏”，或是“一出出色的游戏电影”。一个来自捷克的制作组，能够深刻地领会到《教父》电影中展示的黑帮文化，并且将它用同样出色的故事表现出来，已经很令人惊异。在它的故事和玩法上，又完美地结合了GTA3以来的成功模式，在2002年的游戏圈子里，这不得不说引起了一阵惊呼。《黑手党》的故事有多么曲折和感人，已经有很多文章讨论过，我们不必赘述，但人们之所以喜欢《黑手党》，是因为它给GTA Like游戏提供了另一种迥然不同的风格。与之相比的、同时代的GTA3和它的资料片，可以说为GTA系列创造出了一种成熟的风格，和最早采用俯瞰视角的GTA原作相比，GTA3已经确立了沙盘地图、故事、多线程路线相结合的游戏方式，而且把玩法成功融合进故事中去，不再显得突兀。

但只要你用《黑手党》和GTA3比较，就很容易感到GTA3在故事上的黯然失色，或许你还记得自己哪个夜总会的艳遇，乃至为了一个女人去杀光黑帮老大全家，可你很难像GTA4那样从游戏一开始就融入了人物的内心，去体会他光怪陆离的美国梦。在GTA3时代，游戏的叙事风格多半还是散点式的，你可以一个接一个地完成任务体验主线，只是那主线并没有多大的戏剧张力，很多玩家进入这个自由的世界宁肯去玩飞车游戏，也不愿意在完成主线上花什么功夫。充其量，你扮演的就是个坏事做尽的恶棍罢了。GTA4则没有掩饰它对电影表现手法的偏爱，游戏开场的轮船靠岸一幕，就像是好莱坞影片的开头暖场一样，精巧的字幕就不断闪进闪出，游戏的过场画面也极为讲究，相比前作中只是草率地切换到人物讲话时的特写，这一次明显像电影一样，试图用镜头语言去讲故事。

GTA的王者地位

在GTA3之后，大量的沙盘风格跟风游戏层出不穷，早先号称“将洛杉矶全盘复制进入游戏”的《真实犯罪》，以及得到玩家肯定的《黑街圣徒》系列，前者城市构造的规模，以及后者的超高自由度，均超越了同期的GTA系列作品，但显然在整体素质上，真正超越GTA的，只能是系列的下一部作品。其本质原因就在于，GTA不仅仅只有非理性暴力的表象，或者说，这是大众对这一话题作品的误读。

以《黑街圣徒2》为例，它在自由度上要远远超过GTA，显然制作组对游戏的市场定位非常明确：用“更黄更暴力”的方式，来让玩家充分发泄对现实世界的不满。也正因为如此，可以看到Rockstar并不是大众批判的那样，是一个毫无道德，只顾赚钱的无良游戏厂商——《黑街圣徒》中开着市政卫生车辆，对居民的房屋喷洒粪便，以造成不动产的价值贬值；开着四轮越野摩托车在城市中追逐，顺便一路将无辜路人“点燃”；挥舞东洋刀追杀路人、抱着火焰喷射器将沿途车辆全部引爆……这些任务是绝对不可能出现在GTA系列之中的。GTA3上市之初恰逢911恐怖袭击事件，制作组为了避免对纽约以及恐怖袭击的影射，将自由城警署的警车涂装更改，并且修改了冰激凌车炸弹任务，基本删除了固定翼飞机系列任务。

从系列的整个发展过程可以看出，GTA的环境变得越来越真实，但对于喜欢发泄非理性暴力的玩家来说，在行动上的自由度却是越来越少，这反过来也是游戏日趋真实化的一个体现，玩家在遇到问题的时候，首先想到的是“在现实中的我应该怎么做”，而不是“游戏中的我可以怎么做”。诸如射杀警察、在大庭广众之下胡乱开枪等行为、肆意抢劫汽车等行为，到了GTA4中都受到了极大的制约。

如果说这些设定说明Rockstar是一


因为图像引擎的提升，自由城变得更有生气，但绝大多数建筑仍然是不具备实用功能的摆设

个有着出众的“社会道德感”的游戏厂商，似乎有些牵强，那么让我们再看一看每一款作品的故事吧。GTA系列的故事主线均是描述一个无名小卒到黑帮大亨的“成长史”，他们打家劫舍、杀人越货，可谓无恶不作，丧尽天良（尽管由于施暴的对象是黑帮成员而显得具有一丁点的“正义性”）。更可怕的是，要成长就必需扫清阻碍自己的目标，他们就必需比那些恶惯满营的Boss角色更加心恨手辣，更加冷酷无情，自己在地位上升的同时，灵魂都在距离天堂越来越远——也许“飞机头”只是为了找到凯特琳娜复仇而再度踏入黑帮，也许CJ真的为了母亲的死而拿起武器投身街头，也许来到美国准备告别过去、忘记战争的Niko仅仅是为了保护自己的阿Q表兄不受俄国黑帮的欺负而选择以暴易暴。

但说是身不由己也好，说是形势所迫也罢，他们在接近自己当初的愿望的同时，都是在一步步跌入深渊。无论是手刃仇人，还是坐上头把交椅，此时的他们已经只剩下了一个空空的躯壳，只能靠疯狂磕药来麻痹自己，只能靠伤害别人来证明自己的存在。也许他们可以天天更换汽车、女人，可以四处花天酒地、寻欢作乐，但他们的这种生活真的对屏幕前的玩家有着吸引力吗？围绕自己的人中，只剩下赤裸裸的相互利用关系，也许转眼之间就可能拔枪相向，疯狂只是为了掩饰内心深处的孤独与不安，暴力仅仅是在对早已经被正常生活抛弃的他们的一种发泄方式。这是屏幕前每一个玩家向往的生活吗？这是制作组力图呈现给玩家的一种生活方式吗？

用一个“大恶”的极端环境，来诠释信任、勇气、救赎等人生价值的真谛，这正是GTA系列的灵魂所在。一个宏大的虚拟都市和肆意妄为的游戏方式，它们绝对不可能造就GTA今日沙盘游戏王者的地位。

自由度的平衡

当然，自由度和内涵、故事的导向性并非一定要冲突，游戏开发者完全可以在剧情主线之外，设计一系列稀奇古怪的隐藏任务或是小游戏去给玩家找乐子。但GTA4的全部精力似乎都放到故事上去了，一切都像是在为它服务，其余的一切都不是重点，这对那些迷恋GTA系列、渴望自由度的玩家来说，心中还是会有一定落差的。

GTA4的故事的确很精彩，乃至你完成了所有的主线，站在自由女神像底下时，有可能被这个故事所感动，就像你当初玩《黑手党》一样。《黑手党》同样是故事导向的，完成主线后，除了扮演出租车司机在城里拉人赚钱，没有什么别的玩头。GTA4也面临同样的问题，是挖空心思地去找地图上的200只鸽子，还是接受路人的委托，去完成些没有太大难度的支线呢？恐怕都不够过瘾。甚至像GTA3中骑摩托车跳楼这样有趣的玩意也没有办法在游戏中实现。说起这些细节的惊喜，GTA4大概还不如另一款在Xbox 360十分火爆的游戏《除暴战警》（Crackdown）。Crackdown和所有的GTA Like游戏不同，它赋予了主角放肆的跳跃能力。一个旱地拔葱，就能腾空而起，在高楼大厦间跳来跳去，并依靠这些绝技和敌人战斗，凭借自动瞄准系统，把手里冲锋枪的子弹肆意倾泻出去，听起来就感觉血脉贲张。

某种程度上，我们的主角Niko比他在游戏中的处境还可怜。除了在城市的街道上疯狂飚车之外，他也没有更多的事情可做。本来，在GTA4的自由城比前作大为缩小之后，玩家一直期待着这个城市里会变得更生活化一些——不是说，街上多几个路人、多几辆车子就能创造虚假繁荣，我们需要那些临街的店铺都能够开张、陋巷里的破烂公寓可以随意闯入，你不必到指定的饭馆吃饭才能提高饱食度，你想去的任何一家夜总会都24小时营业……很遗憾，这些愿望全数落空，除了美丽的街景之外，我们在GTA4中的感觉比《极品飞车》好不了多少。只有那些发生剧情的场景被精心设计和可以进入，剧情以外的建筑物只是徒有其表而已。事实上，那些发生剧情的场景也不是随便能够进入的，有些地方只有接到任务时才能前往，任务结束之后又关门大吉，有些地方想去则有些麻烦，比如你想去保龄球馆，就得给表哥打个电话，弄不好还得去接他一程。

在刚进入游戏时，你会看到街上川流不息的车辆和街道两旁鳞次栉比的高楼，这都让你体会到这座城市的活力，尤其是那传说中的帝国大厦和时代广场，跟以前在照片上看的居然一模一样，着实让人震撼了一把。娱乐设施也比印象中的《圣安德列斯》多出不少：临海的保龄球馆、乡村风格的飞镖场、


有几个神秘人可以改变游戏的进程


风雨中的自由城，显得有血有肉

至少有30台顶级配置的网吧、每次都出演不同节目的戏剧院、比想象中还大了一倍的中央公园，还有那令人魂牵梦绕的脱衣舞俱乐部。没想到自由城的生活是如此多彩——如果你有钱的话。但这难道就是以自由度著称的GTA系列最新作的全部吗？

结束语

说到底，自由度本身就是一个无底洞。它能够带给玩家无穷的想象力，多半也是游戏开发者天真的梦想，但真正实现起来，无论是程序上的无尽Bug，还是构建庞大地图的人力物力，都会将原本的热情消耗殆尽。以GTA为例，这个系列的发展史无疑带给我们一定的启示，那就是如何在一定范围内控制这种自由度，不让游戏性因过度的自由而失控，也不让玩家因过低的自由而备感挫折。GTA的历史就是对自由度的探索史，但自由度几乎降到史上最低点的GTA4取得了无法预计的成功，这似乎给了自由度的探索一个意外的答案：也许在快餐游戏盛行的今天，玩家们本来没有打算过有多么自由——一个真实的人在这个社会中充满了选择的困惑，他或许更喜欢一进入游戏就明确地知道自己要做什么和如何做。

《大众软件》游戏评分

优点：极具感染力的故事线，优秀的瞄准和射击系统。

缺点：城市生活的自由度稍显匮乏，PC版的优化非常差。

精品

总评



9.0



史诗级的郁闷

魔戒——勇者之战
制作：Pandemic Studios　发行：Electronic Arts
发售日：2009年1月13日

■作为游戏灵魂的动作格斗要素粗陋不堪，缺乏大作应有的实力。

这样的场面只是看上去很美，如果你操纵的是近战职业，迟钝的打击感和连续技很容易让你倍感挫折

■贵州 yago

2003年底，《魔戒》电影三部曲的最后一部《王者归来》全球公映，这是魔戒文化潮的最鼎盛时期，同时也是衰落的开始，从那以后托尔金的这个奇幻故事在时尚流行圈中的影响力日渐消褪，获得游戏改编授权的EA一直在孜孜不倦地发掘这个品牌的剩余价值，只要它还没有被大众完全遗忘，那就可以继续包装成任何一种类型的游戏。《魔戒——勇者之战》（前译《征服》）就是这样背景下诞生的一款作品。这款战场动作游戏应该是想体现中土大陆魔幻战争的宏伟气势，但是Pandemic工作室的制作人员们明显心有余而力不足。从游戏中收录的大量电影镜头和登场的魔戒英雄阵容来看，它仍然是依附在电影大树上的一根衍生藤蔓。在电影热播时这种过于紧密的关系是个顺风行船的优势，但当电影过气后它却会变成弱点，毕竟那股热潮已是6年前的旧事，我非常质疑在2009年的今天还有多少中国观众记得法拉墨和萨茹曼是谁。


混战场景——“别推我，哥们”

亮点，邪恶复生

《魔戒——勇者之战》采用了一种特殊的手法来创造新鲜感，正义阵营的战役故事以佛罗多等人摧毁魔戒为主线，一路发展经历几乎全盘照搬电影情节，迷恋魔戒文化的玩家可以在本作中找到很多熟悉的桥段，如圣盔谷的攻城场面和帕兰诺平原的大决战等。正义战役结束后激活的邪恶阵营战役就是制作者们的原创成果，这是本作中唯一令人欣赏的内容。这个邪恶战役以索伦手下的戒灵骑士在末日火山悬崖上阻止佛罗多摧毁魔戒为起点，成功复活后的索伦开始了全面反击，毁灭洛汗国、攻陷首都米那斯提力斯、践踏精灵圣地瑞文戴尔和霍比特人的家乡夏尔，这些托尔金小说中从未发生过的情节让人多少有点新鲜感，操纵炎魔、索伦等反派英雄痛殴正义人士也是很多玩家想尝试的新奇体验。


与Boss的近距离接触很难有愉快的结局


包括圣盔谷战役在内，战斗的规模还是不够壮观

邪恶战役的关卡之间依然穿插了大量取自电影三部曲的镜头，不过在巧妙编辑剪接后就变成了护戒军团节节败退的场面。这款游戏在故事上并不追求紧密的衔接关系，贯穿各关卡的并非护戒军团的冒险经历，而是电影中的那些令人热血贲张的知名战役，以一名普通战士或弓手的身份参加轰轰烈烈的魔戒战争应该还是很有吸引力的。

战役：山寨无双

除了战士、弓手、斥候和法师4种基础职业，玩家在满足特定条件后还能选择操纵13位英雄和树人、食人妖参加战斗，每种职业和每种英雄都有不尽相同的攻击招式、破防绝招、群杀特技，这应该是魔戒题材游戏中出场英雄数量最多的作品了，这些英雄们丰富的招式系统加上热闹非凡的战场立刻让人联想到《真三国无双》系列。但是《勇者之战》远未达到《真三国无双》的水准。英雄们的招式看上去非常华丽，但在实用性上却有待商榷，与敌人的格斗经常呈现出一种缺乏协调的胡砍乱剁。自动锁定目标系统太失败了，经常是你出你的招我转我的圈，有时候两三会合过了还没发生实际碰撞，有时候根本不知道被谁从背后一记大招偷袭，主角就滚飞出去。大概是为了刻意突出团队合作精神，这款游戏里无限刷新的杂兵们经常有不俗的爆发力，玩家若孤身一人冲锋陷阵极易以惨死而告终，超过3名以上的敌人合力围殴足以让主角始终保持脸部贴地的固定姿势直至含笑离开人间，


现在斩杀食人妖的我很酷，但是我不知道接下来会发生什么


深渊是游戏中的头号玩家杀手


邪正不两立，甘道夫受死吧！


战场上经常充满着混乱

混战中要想完成任务，必须耐心等待队友们一波又一波地垫着尸体死上来，然后才能慢慢把敌人压下去。

战场的无序混乱大幅度削弱了格斗招式存在的意义，频繁的更换英雄设定使玩家无法有充足时间熟悉某位英雄的招数套路，与其花时间按下那些容易被打断的连招键位，还不如频繁跑动抽空偷袭更安全，想和对手你来我往地切磋纯属痴心妄想——遇到擅长近战的Boss你根本抵挡不住。

而另一方面，当你面对敌人时，对方发动的是哪一个招式很难有迹可寻，经常是一交手就被打得飞出战团，满地找牙。如此一来，法师和弓手这样的远程职业就占尽便宜，近战职业的格挡根本架不住远程职业特技攻击，只要不是非常狭窄的地形，游击战术通吃从杂兵到Boss的所有敌人。一些高难度关卡如果不采用远程攻击投机取巧，反复刷新的敌人会让玩家根本无法完成任务，幸好战场上可以很方便地切换职业，要不只能用近战职业的玩家非郁闷到死不可。

差距：理念与现实

制作者对战场动作游戏的定位把握明显有误，不但格斗细节令玩家难以下咽，命中目标的打击感也很差，但这些都还不是最让人失望的，当玩家爬上食人妖肩头完成一记漂亮的斩杀，跳下来时却发现自己正好掉进台阶旁的万丈深渊；当玩家在人群中被挤到巨象獠牙上的狼牙棒前被活活刺死；当玩家耍完一套华丽的连击招式落地后，却被好几杆刀枪同时打得筋断骨折……这样的格斗显然谈不上任何享受。《真三国无双》的粉丝看到那些失足掉进深渊和在推推搡搡中莫名其妙送命的场面肯定会笑得岔过气去，它们比混乱的厮杀砍剁更能给人留下深刻印象，当然有时候玩家也可以利用地形上的缺陷来对付难缠对手，比如引到悬崖边一把飞斧砍下将对手砸下熔岩池，或者目送对方放完大招后惨嚎着失足跌入深渊。这种近似Bug的利用和不平衡的职业设定一样对游戏性造成严重破坏，至少游戏的设计者肯定不想让玩家使出这样的邪招。中土大陆的魔幻战争变成了一场充满混乱和挫折感的灾难，这份遗憾源自游戏本身，僵硬的格斗动作和极差的打击手感从一开始就宣告了这款游戏的结局，如果把《魔戒》文化的华丽外衣抛开，我们看到的只是一款三流作品。如果考虑到《魔戒》的光环已经过气，那这款游戏实在就没什么可吸引玩家的了。P


“大哥，别追我了”


操纵反派英雄是本作最大的亮点

《大众软件》游戏评分

优点：能以邪恶阵营视角体验征服中土大陆的传奇；

缺点：英雄多而无用，招式华而不实，混战难而无趣。



总评 7.0



事件关注



纸上谈兵说剧情

——中文RPG的瓶颈再论

■上海 西塞罗

虽然在我国《魔兽争霸》《星际争霸》和CS等单机游戏的玩家更多一些，但在论坛里最具话题性的游戏还是RPG。而且从中能窥得玩家在玩RPG时的心态。坦白地讲，绝大部分玩家对RPG的定义就是“走路打怪看故事”，其中“看故事”是最重要的，所以玩家对RPG的首要要求就是“剧情好”。所谓“剧情好”的标准又可以简单归纳为八个字：曲折离奇，凄婉动人。曲折离奇者，游戏故事的转折要大，要有令玩家出乎意料的惊人之笔；凄婉动人者，就是玩到最后就算不是潸然泪下，也要让玩家鼻子发酸，眼睛发红。

更具体地说，玩家对“剧情”的要求显然就是“故事好”，往往还要求“故事剧本”“小说”化。当年唯晶还叫风雷时代时制作的《守护者之剑》和《圣女之歌》，就喜欢吹嘘“本作是根据XXXX字的奇幻小说改编”，“本作仅包括其中XX章的内容”。但是他们的游戏其评价往往两极分化得厉害，看不出剧情在其中的导向作用。根据著名武侠小说改编的游戏，按理说应该是最符合“剧情论”的，但是金庸小说里最成功的《金庸群侠传》却是把原著打乱重编，本身也不以“剧情”出名；古龙小说里最成功的《新绝代双骄》也做了许多改动，更不用说该系列的后期作品早就脱离原著的范围了。

故事，RPG的关键？

故事对游戏的重要性当然不言而喻，但故事及述说“剧本”是不是真的就是游戏的关键？其实未必。参照电影来说，不少玩家往往自诩清高，批评好莱坞动作大片无故事、无内涵，但大部分人往往最喜欢的就是看这些片子，那些剧情爆棚的文艺片，倒反而无人问津。要问商业电影看的是什么？大部分人看的是特技啦、场面啦、爆炸啦、美女啦，剧情只要不突兀，保证这些元素摆在里头不算别扭就可以了。对许多称赞“漫画剧情好”的人来说，我们也应该想想看着漫画爽，到底是剧情好还是画家的画工、分镜出色。比如说，历代少年漫画，都延续着打败强者再打败更强者的套路，但靠着作者的画工和分镜、各种类型人物以及他们之间错综复杂的关系变化，虽然剧情老套，但每隔十几年就会有一片新的江山。

就算是小说，其精髓也未必全在于故事，同样骨架都是大路化的情节，为什么有的可以成为传世经典，有的最多流行个几年就被人所遗忘，就是因为经典的作者可以在其中引伸出更多的东西。因此，无论是电影、漫画还是小说，故事往往是棚子中间用竹竿搭起的架子，虽然架子也有空间美学，但游客往往更关心的是架子上缠绕的藤和花朵。一位日本著名的AVG制作人曾说过，AVG对比起故事更重要的是人物的塑造。哪怕是电影剧本，除了情节和对话，也会有大量内容涉及取景和镜头。如果说玩家注重的“故事”和“对话”只是狭义的“剧情”，那么再加上游戏里的人物设计、节奏控制、过场编排等就是一个广义的“剧情”。就像电影一样，如果你认为狭义的“剧情”决定了一切，那么就不会诞生那么多画腐朽为神奇的摄影师、配乐大师和导演了。



《枫之舞》堪称经典



《真女神转生》的封面，其实站在主角身后的神魔才是游戏真正的主角

国产RPG的故事瓶颈

对国产RPG而言，《仙剑奇侠传》深受武侠小说和民间传说影响，是标准的故事导向RPG。此后，国内RPG的制作深受“仙剑”的影响，十几年来陷入“仙剑”的套路难以自拔（此部分在1月中旬刊相关文章中已有所述及——编者注）。虽然在许多Fans论坛里，把“仙剑”和琼瑶联系在一起就会许多人冒出来和你急，但“姚仙”似乎不这么看，他曾说过，中文RPG的优势就在于“言情武侠”，并且“仙剑五”也将保持旧的风格。虽然中文RPG一向亦步亦趋地模仿日本人，但“言情武侠”在这十几年的发展中，就“曲折离奇，凄婉动人”而言，其中的许多作品也确实超过了大部分日本RPG。《幽城幻剑录》的剧情，放到日本游戏中相比也是数一数二。就游戏综合素质而言，《枫之舞》《云和山的彼端》《天之痕》等作拿去和同期的日本RPG比，就算不是一流，在准一流里也算得上乘。但从总体来看，国产RPG的水准比起日产还是低了很多，除了技术和系统上的差距，在编剧思维、叙事手法上全无突破，乃至造成桥段的严重单一化——“曲折离奇”变成了主角必遇上隐世高人、红粉佳人，美眉们温柔婉约活泼奔放任君挑选，开始N角恋爱、打情骂俏之后便去海誓山盟。虽说“世上没有无缘无故的爱，也没有无缘无故的恨”，但中文RPG的许多作品，也只好归结到“缘，妙不可言”一类。到了游戏结尾，女主角大多是“挨千刀”的，哪怕已经天下无敌，在编剧“凄婉”的笔下也会和男主角天人永隔。国产RPG言必称“武侠”“仙侠”“中华文化”，出典必出《山海经》，蚩尤、黄帝之类的神话人物四处可见……

我们的RPG题材单一，内容重复，除了市场取向作怪，还因为我们的编剧一门心思在“编故事”，但前辈影响太大，独辟蹊径又不保险，只好把以前的元素和桥段拿来重复利用。有些虽然想脱出窠臼，但纯粹的剧情取向游戏有时会因为过于追求出奇而忘记原来的目的。以《天之痕》为例，游戏开始的主要任务是救师傅，但玩家在连环套式的任务中东奔西跑，恐怕早就忘记这个初衷了。特别是下海去氐族仙山一段，玉儿割脸毁容情节等当然是烘托人物的神来之笔，但这些感人的分支却极大地分散了玩家的注意力，也模糊了游戏主线的主要目标。到最后找到仙人救出师傅，与其说是主角们苦访，倒更像是为了救玉儿而误打误撞出来的。法国雕塑家罗丹雕塑巴尔扎克像时曾把一个“过于完美的手”砍去，就是因为局部过于完美，反而对整体喧宾夺主；而经典的断臂维纳斯，人们设想为她接上各种形态的手臂，也不能成为完美。这两个例子，放在游戏中也是一样的道理。

谁为谁服务？

泛泛地说，游戏的故事和人物密不可分，我中有你、你中有我，但我们分辨它们，可以从“故事为人物服务”还是“人物为故事服务”入手。《天之痕》就是一款标准的“人物为剧情服务”的游戏。陈靖仇性格仁弱，优柔寡断，对复国大业莫不关系，但就这性格才能割臂救人，在目睹宇文拓的暴行后，又毅然担负起拯救天下的重任；玉儿冲动刚烈，才会摘下崆峒印、割脸赎罪，这才引出女王指引他们前往仙岛的剧情。应该说，除去主线宇文拓的欲扬先抑，《天之痕》是以人物性格为底，来牵出剧情的矛盾与冲突，为游戏流程添加了巨大的张力。“故事为人物服务”的典型，玩家们最熟悉的，恐怕就是Falcom的《空之轨迹》了。从游戏主线看来，并没有多少惊人之笔，FC就是捏着几条线索追查下去；SC先是反派一个一个登场，然后又是正反双方的战斗。《空之轨迹》剧情上真正的看点，也是网上玩家热议的重点，恐怕就是人物和人物之间的关系。哪怕是FC，可选队员也要大大超过一般国产RPG。

这样来看，它剧情的意义除了编织起大量的冒险任务和可供探索的新地图，就是带出新人物，并更新旧人物之间的关系。比如在FC中，艾丝蒂尔的少女情怀和对约修亚的感情随着冒险慢慢觉醒——约修亚演完话剧后二人在隧道里谈及科洛丝，艾斯蒂尔的那一丝妒意





《枫之舞》的场景细腻的描绘出玄幻战国的世界



《真女神转生》画面

令自己都感到吃惊；科络丝的出现激发了艾斯蒂尔自己的女性意识，也给以后她对约修亚的感情埋下伏笔；缇妲的加入也让阿加特展示了自己柔软的那一面和不为人知的过去；约修亚则在与莱维的接触中也重新回忆起自己黑暗的过去……

在SC中，游击士们那些“宿命中的对手”，除了增加一层新的人物关系外，对这些新人物也是一面镜子。正反人物互为表里，最后和这些Boss的战斗，往往也标志着我方队友走出各自的迷茫。对许多大众脸NPC，游戏也用了类似的手法。游戏根据主线任务的更新，NPC的对话也会更新，他们自己的故事也有发展，使得这些角色看上去极为亲切。3RD的主线虽然简单，但是Falcom设置了不少的“门”，“门”内的故事重点也是各个角色的心路历程。如果要举“故事是架子，人物关系是观赏的花朵”的例子，《空之轨迹》是个相当典型的例子。

《空之轨迹》在我国的评价远高于日本，除了题材画面系统等原因，恐怕也是因为我国玩家第一次接触这类“剧情为角色服务”的游戏。不少玩家感叹《空之轨迹》设定细致入微，角色关系错综复杂，连一个大众脸NPC都没错过，简直给玩家一个活生生的世界，国产RPG真是相形见绌。诚然，《空之轨迹》设定确实细腻，但是它的卖点就是角色描写，国产游戏与之相比就是以己之短搏他人之长。《空之轨迹》中一城、一章，都是支线调节氛围、主线推进剧情，每到一定阶段给NPC换一批对话也比较方便。国产RPG虽在此方面有失考虑，但毕竟是以叙事为主，流程上很少回到过去的地方，所以谈不上有什么设计失误。

从剧情的整体质量来看，《空之轨迹》未必比国产游戏的精品强出多少。《空之轨迹》的转折之所以能让玩家惊叹，除了故事本身的要素，更要得益于游戏的节奏控制和过场的编排。FC在节奏控制上安排了许多支线任务，但是等到该章“剧情点”一到，支线任务都戛然而止，游戏节奏的突变让玩家深深感到游戏气氛的改变，游戏角色丰富的动作和3D镜头的运用也给过场带来了不少魄力。但如果单纯模仿《空之轨迹》这种事无巨细的叙事方式，不仅是《轩辕剑》《仙剑奇侠传》等作无从消化，甚至连日本自己的“剧情导向”作品，譬如《最终幻想》《异度装甲》等作品的剧情节奏都会被破坏。所以说《空之轨迹》虽然优秀，但并不是优秀游戏的唯一标准。

不过，《空之轨迹》确实有一些概念要超过国产游戏，那就是对角色心路历程的刻画。主要角色有迷茫有反思，心理锋线有高有低。反观中文RPG中，游戏主角通常都是一条单纯的上扬曲线，或干脆很少变化。陈靖仇从开始到最后一样的羸弱；李逍遥从头到尾，只是高唱一首“我还是原来的我”；云天河则对自己的老爹信奉“两个凡是”：“凡是爹地说的都是对的；凡是爹地说的都要去做”——我们真的该庆幸他有一个好爸爸。

可见，对国产RPG的主角来说，打一开始性格和信念就定型了，以后的流程对他们性格塑造就是“能力越大，责任越大”。虽然开篇时多少有些油嘴滑舌、玩世不恭，其实侠骨柔情早藏在他们心里，等到Level Up和机会一到就展露出来。虽然在《苍之涛》《汉之云》等作中主角也曾对信念反复质疑、《幻想三国志》里的司马懿也反复转换门庭，但前者是用不变的核心理念去不断质疑自己的行为，后者更像一个处心积虑的阴谋家。不少国产游戏或多或少有着角色转变的元素，但其中把角色性格和信念变化做主要看点的，实在少之又少。

人物塑造的类型缺失

在日商作品中，不仅有大量“剧情为角色服务”的游戏，“角色为剧情服务”的游戏也屡见不鲜。1991年的《最终幻想IV》就大量采用了此种手段，主角塞西尔原本是位黑暗骑士，但是因不满主公高贝兹的作为而与其决裂。他为了最终打倒高贝兹接受试炼，与过去决裂，成了一位白骑士。他的朋友——龙骑士凯恩，作为对付塞西尔的工具，被高贝兹精神控制，但最后他坦承他的所为并非完全出于被控，而是因为他暗恋着女主角——塞西尔的女友罗莎，他的行动许多实际都出于自己的嫉妒。高贝





Lunar是少男少女冒险题材的代表作，Lunar 2的情节和原作形成了鲜明的反差





《Persona 2～罪》和《Persona 2～罚》，潜伏在内心深处的另一个我









Persona 2画面

兹本人，其实也只是幕后黑手控制的棋子，最后选择苦修来忏悔自己的罪行。《最终幻想》系列里人气最高的小哥克劳德，性格极度懦弱，连自己的记忆都是伪造的，又捡了一把别人的剑才成为一个看上去不错的战士。这样的战士当然外强中干，碰上曾经的大英雄萨菲罗斯就被打得满地找牙，克劳德最后也是靠着克服自己的心病，才击败了萨菲罗斯。

在不少以爱情为主线的RPG里也能看到这样的处理。上世纪90年代中期日本曾有过一个不错的二线品牌《银河之星露娜》（Lunar），广告语是“感动100万人的作品”（事实上，此系列在日本的累计销量也就这个数）。Lunar是日本游戏使用多媒体手段渲染剧情（配音、动画、歌曲）的先驱者，效果也很好。但归根到底，多媒体手段渲染是为了衬托剧情的转折和人物性格的巨变，没有它们，露娜也一样让人印象深刻。在《银河之星露娜》一代中，Luna星的女神阿露蒂娜依靠不断转世来延续生命，没想到某一次转世碰上了意外，失去记忆，成为普通的少女露娜。露娜长大后和青梅竹马的少年阿雷斯出外冒险，结果女神的侍卫加力欧违背女神的本意绑架了露娜，夺取了她的意志，妄图让女神成为永生，代价是吸干Luna所有生命的力量，包括女神的肉体。最后阿雷斯靠着爱情的力量唤回了露娜的意志。

续集《永恒之蓝》一下子跨越到了千年之后，青之星的少女露西亚从长眠中苏醒，来到Luna寻找女神恢复青之星的生机。但此时女神早已渺无踪影，教会也早已堕落，相反这里的人对露西亚的到来大为紧张，露西亚无奈之下只好寻求少年西罗的帮助。在教都的塔顶，露西亚才知道早在千年前露娜就意识到爱的力量可以战胜一切，放弃了转生，女神早已不复存在，此时破坏神索法也循迹而至，捉住了试图独自抵抗的露西亚，最后的决战自然要依靠西罗及其同伴们爱情友情的力量。

爱情、友情爆了棚便天下无敌，人挡杀人、佛挡杀佛，这和《圣斗士星矢》的力量之源没什么两样，本是这类作品的滥觞，不值一提。“露娜”系列能够脱颖而出，很大程度在于人物性格的发展以及正反两面的前后对比。在一代里露娜从纯真少女陡然变身成冷酷的女神，性格、形象以及吟唱的歌曲都发生了巨变，带来了巨大的冲击力。二代的露西亚，虽然称不上冷酷，一开始也是个不食人间烟火的仙女，除了自己的任务其他毫不关心，百般无奈之下才接受西罗的帮助。冒险中露西亚从仙人慢慢变成情窦初开的少女，不仅体现在游戏事件中，在一般流程也有体现。在游戏的大部分故事里，露西亚战斗时都是不可控的AI角色，早期她只是一个自顾自，随着故事的发展，AI会把注意力逐渐转到直面敌人以及为西罗恢复HP。Lunar的成功，在于将人物性格的发展和挑战大魔王的传统流程结合起来，人物性格的转折点和挑战魔王的关键事件结合到一起，产生了巨大的剧情张力。加上以歌曲、动画等多媒体手段进行渲染，剧情的感染力便如虎添翼。

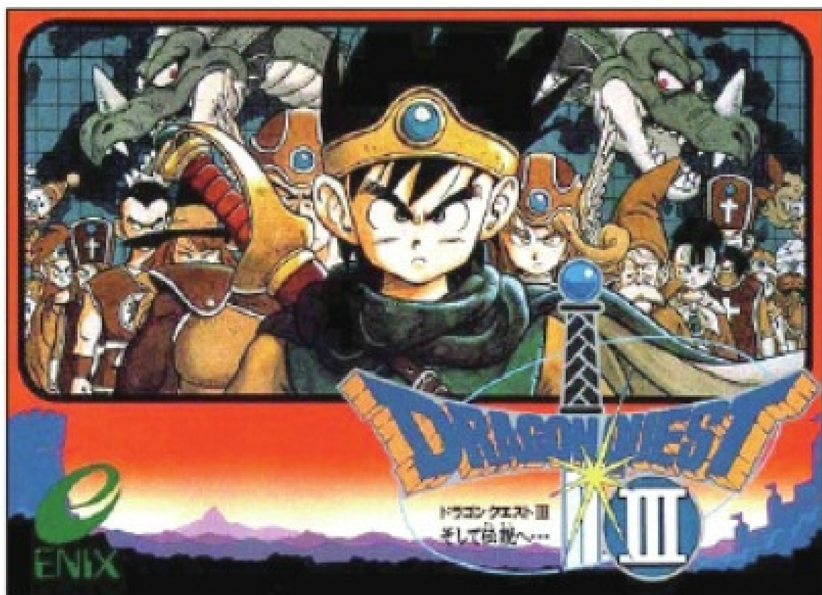
叙事手法了无新意

除了人物塑造的缺失，国产RPG的叙事手段也十分单一。拿电影作类比，电影叙事除了对话，还会使用大量的镜头语言传达信息，甚至有倒叙、插叙。同样的，游戏也可以在场景气氛以及游戏流程上大做文章。反观国产游戏，除了音乐的烘托外，其他部分几乎全靠对话灌输，其中既有像《苍之涛》这样灌得精彩的，也有《阿猫阿狗2》那样叫人焦躁的，还有《汉之云》那样灌得莫名其妙的。

在世界观的处理上，国产RPG也远逊于日本RPG，国产RPG不仅没有日式RPG那样多重世界观，在截然不同的作品间，也只能感受到叙事风格和时间轴的不同，而非世界本质的不同。强如“仙剑”者，虽从3代就不断标榜自己“五灵六界”，但实际能感受到的特别之处，只怕寥寥无几。“五灵六界”把日系大作的多重世界观拿来，披了一层



Lunar在欧美也广受好评，它的剧情元素和多媒体手段在当时也有着开拓意义



早期的《勇者斗恶龙》有偷师欧美的浓重痕迹



《幻者大地》十分成功

中国马甲，但终究没有能力去补充和实现。《枫之舞》在场景上确实有独到之处，少室山上的巨蛙和龙骨桥，其设计和配色一下子就让那个悠久遥远的玄幻战国刻在玩家的脑海。但在《枫之舞》一举奠定了系列的世界观后，虽有上古异宝和五曜使者之类的补充设定，整个系列的世界却趋于平淡。而在日式RPG里，却有着以世界观为中心，不仅是剧情，甚至连战斗系统都围绕其展开的作品。

ATLUS的《真女神转生》取材自世界各地的神话，展现了一个秩序的神和反秩序的恶魔争夺人间的残酷世界。剧情的矛盾核心就是“越是严酷的生存环境，人类越需要寄托”。于是，分别以神与魔王为崇拜对象的两大宗教产生了。神许诺给人类至福的千年王国，而魔王则要阻止这个千年王国的建立。”。在这个概念下，游戏囊括了强国与弱国之争及至环境、道德观、社会等各个因素。游戏始终在强与弱、秩序与法律、混乱与自由的矛盾中进行。宗教是因为人类需要寄托而建立起来，之后又不断互相排挤，反过来恶化了的环境又让更多人信教。整个“女神”系列都有很重的魔幻现实主义色彩，以假讽真。

游戏采用了寓言式的隐晦描写，我方队友甚至敌方NPC的设置，都让玩家处于秩序与混乱的选择之中，虽然文字量不大，但是剧情却始终以这个目的展开，一个事件一个事件把游戏托上高潮，让玩家在3条路线里找寻自己的答案。该作另一大卖点就是取材自世界各地神话的神祇恶魔，不仅可以与之交战，还能说服收为队友。类似于《轩辕剑》，该作拥有合体系统，可以合成新的神魔以及“合体剑”等装备。《轩辕剑》的收炼系统现在越来越边缘化，依靠主角就能通吃游戏，但《真女神转生》更强调这些神魔的作用，没有这些神魔同伴，游戏难度会大大增加，甚至只靠主角很难完成游戏，逼着玩家去和各类神魔谈判。再加上游戏冷峻的画面风格，纵然在今天看来难免粗糙之处，但是在剧情、战斗等各方面的烘托下，依靠极具冲击力的世界观，也能给玩家留下深刻的印象。

在“女神”系列的衍生系列Persona中，则将神祇和个人的人格联系到了一起：即神话里的神，如死神、爱神、战神等，往往就是一个人不同思维模式的展现，而老人、情人、英雄等也是心理意识的象征。游戏的主角们能够召唤这些Persona（人格），使他们具象成神话里的各个神祇而投入战斗。这些Persona，既是角色的利器，也代表着他们性格的某些方面。在《Persona～罪》里，游戏主要舞台还是学校，但是在《Persona～罚》中，主角们却走上了社会，要面临许多社会人才会面对的烦恼。

这两种环境的对比，以及游戏对各种现实问题和社会矛盾的对比，也使得Persona 2成为日式RPG里最具现实主义的作品。Persona 2对比《真女神转生》，将重点放到了角色描写上，这些细腻生动的描写让Persona系列从“女神”系列里独立出来，可以与其分庭抗礼，因为Persona系列的世界观所传达出的独特信息能够让玩家没齿难忘。

剥掉的洋葱皮

比较《空之轨迹》《银河之星露娜》《真女神转生》等作，可以明白地看出国产RPG的一些不足之处，但是有一个日式RPG的王者，却让不少国产RPG高手看不懂想不通，那就是《勇者斗恶龙》系列。至少在八代以前，中国玩家们看着这款所谓的日本国民游戏，都是最寻常的俯视角、最质朴的菜单、最古老的踩地雷，对话往往也是伴着嘀嘀嘀音效的简短一小段。这些都不符合国产RPG粉丝对RPG的期望，于是他们想破脑袋只能得出一个结论：小日本一定是对DQ太有感情了。

但如果我们真的涉猎一下该系列，就能发现DQ的独到之处。说实话，DQ的前两作只是简单地模仿和结合了欧美经典RPG《创世纪》和《巫术》的特点。但DQ3却是一个大跃进的作品，它把《创世纪》和《巫术》的特色结合得更加紧密——在酒店登录队友、各个职业各司其职、满足条件可以互相转职、野外地图昼夜变化，还有开放性的冒险……如果扒去鸟山明画的那层皮，DQ3是非常典型的欧美RPG。DQ3在日本有着神一般的地位，除了相对前作突飞猛进的进步，也是因为在《创世纪》和《巫术》这两大块基石上，制作组一代大家手笔已然形成。

DQ3的流程就像剥洋葱，玩家一层一层剥下去，线性剧情和开放冒险交替进行，十分自然地把玩家从出发地一步步领到大陆、大洋，再到广阔的全世界。每个城镇也随着昼夜转换，充实着各种有趣的秘密等待玩家发掘。洋葱最大的一层，在于游戏在流程到了三分之二干掉魔王、主角衣锦还乡回城庆祝时，却突然遭到地下世界“大”魔王的攻击，只好重披战袍杀进地底。作为DQ第一部三部曲的完结，老玩家会惊喜地发觉这就是DQ一代的世界。当然在原来的框架内，制作组塞上了各类似



不论平台如何变迁，DQ始终是一款长盛不衰的神作





已经走入历史的《巫术》



NGC上的《塞尔达传说——黄昏公主》



NGC上的《塞尔达传说——黄昏公主》



Lunar曾推出PC版，大宇原准备代理中文版，可惜的是后来因取消代理部门作罢



Lunar画面

是而非的内容，既陌生又熟悉。

除了勇者主线的冒险，游戏还穿插着一条勇者父亲的隐线，他在勇者出生时就踏上了讨伐魔王的征途，孤军奋战，掉进火山下落不明。玩家在一路冒险中，都会发现他冒险的只言片语、蛛丝马迹，这都是各种各样的洋葱皮。最后在地底世界魔王的宫殿前，勇者看到了正在和魔王手下浴血奋战的老爹，身负重伤、双目失明，没有认出面前的儿子，老爹临死前希望勇者回故乡像自己的妻儿问好。

洋葱剥至芯子，以前积累的力量就此爆发出来，DQ3就此成为系列历史不朽之作，勇者父亲欧鲁特加也成为系列著名的悲壮型NPC。DQ3完成后，三部曲的主要开发成员纷纷离去，奔向各自的美好前程。不过剥洋葱的理念依然被系列制作人堀井雄二继承下来，每次都能给玩家一个全新的“洋葱”。DQ4采用章节制，真正的勇者要到最后一章才出场；DQ5的主角并不是勇者，而是其父，构成了一部几代人共同面对魔王的史诗。《勇者斗恶龙Ⅵ——幻之大地》以普通的山村少年讨伐魔王被石化的噩梦开场，他醒来后掉入了传说中的“幻之大地”，掀起了一个新的高潮。

DQ6的世界观受到欧美奇幻文学的影响，分为三个世界：现实世界、梦中世界以及魔王的世界，如果阁下是熟悉DnD的朋友，恐怕会想起内域、外域和邪神所在的位面。玩家在游戏中抽丝剥茧，通过梦中世界与现实的互动，逐渐了解了整个世界的奥秘。

“昔者庄周梦为蝴蝶，栩栩然蝴蝶也，俄然觉，不知庄之梦为蝴蝶与，蝴蝶之梦为周与。”Persona直接把此句用来做“人格”与本人之间的诠释，《塞尔达传说——梦见岛》也能以该句形容，但最符合此句本意的，当属这部《幻之大地》。

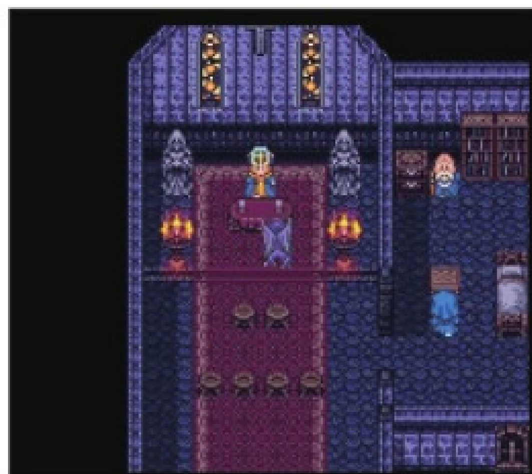
尤其令人钦佩的是，堀井雄二既没有靠大量的辞藻华丽的对话，也没靠大量华丽的过场动画渲染情节，主角近乎哑巴，只是依靠游戏流程上的点点滴滴让玩家有此感悟。虽然他的对话未必符合国产RPG高手们的期许，但他对游戏流程的控制功力，层层洋葱剥下去，让玩家最后“泪流满面”，仍无愧是一代RPG巨匠。

回到文章开头的问题，什么是剧情，什么是剧情的效果？对一个普通玩家，一个RPG感动他的点点滴滴，都可以归结于“剧情好”。但对一个单机游戏开发者，就要搞清楚到底是剧情本身的故事好，还是以剧情做引子牵扯出的人物或世界观更出色，抑或是像DQ那样，剧本和流程能够紧密结合。

结束语

最近，Xbox 360的官方杂志OXM发表了一篇文章，历数日式RPG的雷同与缺点，其中也包括剧情：比如儿童角色过多，在拯救世界的行动中带个7岁小孩令人不可思议；游戏反派从外貌到性格大多是坏蛋不坏，缺乏让人过目不忘的反角；为了追求戏剧性，重要角色死得太过突然；主人公大多是好好先生，他们性格大多温柔善良而且能忍辱负重，其成长历程总是体现着完全理想化的少年英雄式发展轨迹，等等。这些问题既有日式RPG主要针对青少年市场的原因，也有些本是剧情手段的创新，如今却变成桎梏的通用思路。这些特点不仅日本RPG有，在国产RPG中更是大量存在。单一作品有这些特点未必是缺陷，但是大量作品如此只能说明整个业界眼光狭窄。目前日本RPG和国产的武侠RPG，剧情都走到一个瓶颈，但国产RPG相比而言，其实还有许多空白区域未曾突破。一个RPG的感染力，不一定直接取决于剧情，而是取决于剧情这个架子上的缠绕着的花花朵朵，人物、世界观、战斗系统的共同作用都是一部作品成败的决定因素。

对业者来说，除了狭义的剧情之外，我们还有其他选择。P









《勇者斗恶龙》是个不断旧瓶装新酒的系列

事件关注

平地起风波
——一个汉化包引起的论战再思考

■陕西 Recovery

在国内的游戏圈子里，总有些按照一定的潜规则“说不得”的话题，一旦你跟谁提到“XX网”或“XX汉化站”，首先，这种事儿“咱们最好私下交流”；其次，面对这些“上不了台面的东西”，人家本来要保持低调，你怎么非要捅个马蜂窝呢？于是，游戏圈子也就成了一个圈子，有些事大家心知肚明，“黑白两道”的人物互通有无，打好招呼，这事也就算完了。但前不久，国内游戏圈子里出了一件不大不小的大事，在这个单机代理商不断凋零的时代，已经对此麻木的玩家们，居然又为此焕发出了激情，在相关论坛引发的一场论战，直至上升为火爆的对骂。由此，我们可以窥得游戏圈里的“特殊国情”。

萧条中的一声惊雷

2008年，国内的单机游戏产业只能用萧条来形容，其中的详情不外乎众所周知的原因，在此不再赘述。一些之前还在勉强运作的单机游戏代理商，到了这一年几乎没有产品问世。虽然这是大环境使然，但是一家以代理欧美RPG产品为主的游戏公司，有一段时间不仅官网关闭、论坛也无法登录（现论坛恢复正常），不明真相的玩家还以为这家公司倒闭了（当然，我们可以想象更多的玩家会觉得这公司倒不倒闭和自己没什么关系）。但这家公司在“无声无息”中留下了一个悬念，那便是2008年的ARPG大作《圣域2》（以下简称SE2）很早就宣布要由该公司来代理。因为该公司的RPG产品必然发行简体中文版，因此一向活跃的民间汉化团体对SE2一直未有染指，于是大家只能坐等简体中文版的发售。

广泛流传的“致玩家的一封信”，足见当前单机公司的处境之艰难

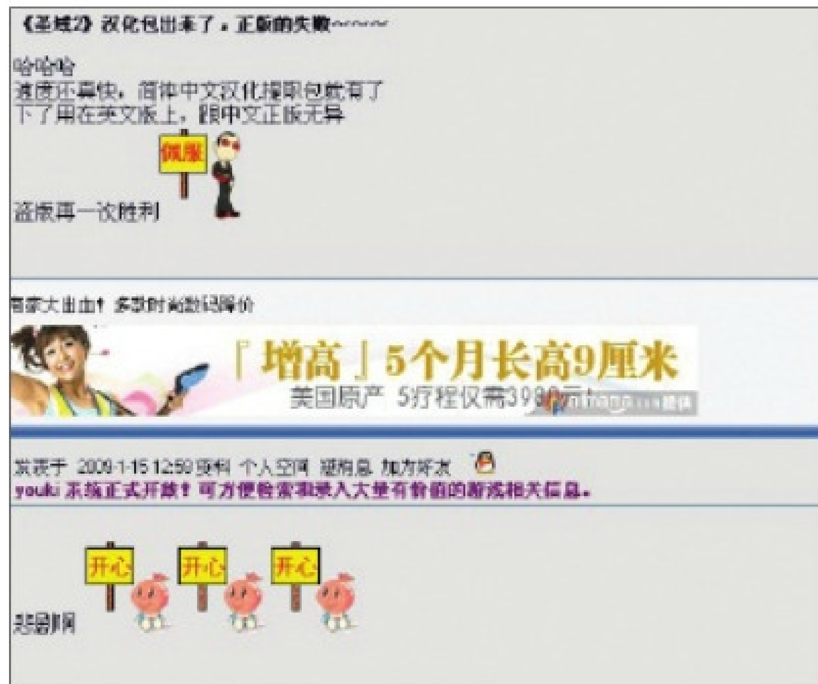
值得庆幸的是，随着2008年的过去，上文提到的这家公司终于“复活”，并成功地将《圣域2》推向市场，虽然继承了国内代理游戏一贯的姗姗来迟，但好歹没有跨年。并且这次终于取消了该死的CD-Key兑换机制，大过年的，可喜可贺。

如果事情就这么平平稳稳地发展下去，也就起不来什么波澜了。事实上随着游戏发售日的临近，各游戏论坛开始流传一个“致玩家的一封信”的帖子。在这封代理公司负责人写给玩家的信中，介绍了2008公司情况和心路历程。如果这篇帖子的内容属实，也许任何一个不希望国内单机产业就此消亡的玩家看了都会觉得心酸。按照帖子的描述，人们很惊讶地发现，原来公司此时已经只剩4个人，他们靠4个人的力量汉化了容量高达20GB的SE2。这封信取得了意想不到的效果，很多人看了之后表示要义无反顾地买一套正版以示支持。据说，1000套预售版在几天之内销售一空——尽管在国外这样的数字搞笑到不值一提，但在国内，特别是发生在一个“偏门”的RPG游戏身上，也算是个小小的奇迹了。同样因为这封信的缘故，SE2受到了当年《仙剑奇侠传四》的礼遇，国内最具影响力的两大单机游戏论坛均表示近期内不会针对SE2发布任何补丁程序。看了这个帖子，有人说：“想想人家也不容易，负债累累，仅存的工作人员全部回家办公，大幅压缩成本运营了大半年，就指望着SE2续命。”我们似乎有很久没有看到，一款游戏的简体中文版发售后，玩家没有一致讨伐，而是自发地为其做宣传。这真是和睦的一幕，如果不是有一天——一个汉化包出现在一个上述的某游戏论坛里……

这款的汉化包显然提取自官方正版，由网友上传，并非论坛管理人员所发布。尽管如此，随后该论坛的SE2专区还是炸开了锅，有人惋惜：“楼主不厚道，公司都那么可怜了……”有人大喊：“汉化包的又一次胜利。”有人强烈地谴责：“下载这个汉化包的都是脑子进了水，猪油蒙了心”。更多人则搬个板凳来观战。之后该贴虽然被删除，但已经无法阻止汉化包在网络上的传播。比较罕见的是，这次没有之前一个补丁程序发布大家齐欢迎的场面出现。支持正版与拥护汉化包的玩家之间战火不断，直到蔓延至各大知名游戏论坛。从回帖来看，支持正版的力量破天荒地处于一面倒的架势，让人觉得有点不可思议。在这场只有特殊国情才能催生的冲突里，各种嘴脸又纷纷显露，许多人展示出自创的一套绝对利己的道德观，奇怪的逻辑让人目瞪口呆。以至于后来，突然出现了这么一篇帖子（如图），算是将这次论战发展到了极致。

论战的升级

这还真是个古老的话题，从版权诞生的那一刻起就开始存在，随着中国游戏产业的发展，直到现在还争论得生生不息，观点推陈出新。正方的观点比较单调：他们做了一件天经地义的事情，非要说出这么做的道理，有些勉为



汉化包出来了，很快，玩家的回帖已经意味着论战不可避免

起床等包包吧。。。最后我做了个一辈子的决定，1.下半辈子绝不买正版——反正一个礼拜内就肯定能破解 2.尽己所能，发扬正版破解与盗版事业——决定以后就从事这行了　　打击正版从我做起，支持盗版从现在开始！！！

中文包

中国盗版游戏千古永存。

盗版传播的第一线永远是你们。

得不到的才是最好的，葸葸，我真聪明，你们肯定是这样想的，先让中文包冷一段时间，想要的人就会疯狂的寻找，可能真的比一直发布着的中文包更有诱惑力，这样想着惦着的人一多啊，再在颠峰时期再次放出中文包。哦哈哈哈哈，

令人惊讶的回帖，令人惊讶的逻辑

其难。反方观点则千奇百怪，不少在逻辑上都很有“创新”，大概他们做了一件不被主流社会承认的事，需要更多的理由来支撑，也是无可厚非吧。一般来说，在论坛上我们可以看到反方这样的言论：

“正版太贵了，有60块钱之多，我们买不起。”

“国内代理的版本大部分被和谐过，这种非原汁原味的游戏我们是不会去买的。”

“我得先玩玩，觉得好玩才会去买正版。”

“国内代理商利益当头，产品质量差强人意，售后服务难以保障，让我如何买正版？”

“我们有无私的汉化小组，代理商们倒下，会有更多的汉化小组站起来。”

“我们不买正版的，因为我们的版权费大清朝时已经给过了。”

“这只是一个公司运营失败的例子，就应该找自身原因，不要出来装可怜。”

还有人认为，现在国内单机游戏已经病入膏肓，与其这么苟延残喘，不如彻底死掉，于是坚决抵制购买国内代理的游戏。然后正方只能说：

“60也叫贵啊？你去国外看看，国内的正版单机游戏已经是全球最低价了。”

“都这么惨了，你们就不能等几天再放汉化包？”

“你们还真傻啊，要是没人买正版了，谁来给你放种下载啊？你还真以为破解组织和盗版商会帮你做游戏？”

“不用找原因，唯一的原因就是你这种人太多。”

正方的反驳十分的无奈，多数情况下反方在人数上都占绝对优势，现在出了这么件事，本是正方反攻的好机会，但因为语言没把握好，一不小心成为人身攻击，怎奈反方更是人身攻击的好手，结果演化成一场毫无理性的骂战。

最后反方放出“撒手锏”，说：“你敢说你电脑里每款软件都是正版吗？如果你用过一款盗版，就不要在这里义正言辞地说什么支持正版。”

类似的台词在很多地方都能看到，正方一时不知该怎么回答，于是问题陷入僵局，最后这件事情不了了之。整个过程中游戏的发行公司没有出手干预，面对这样的非理性对决，或许保持低调就是明智之举吧。一般认为，虽然这个汉化包的发布对游戏销量肯定会有影响，但也不会减少太多——居所，一些下载了汉化包的玩家到网上一看，发现这游戏实在太大了，超出了硬盘与带宽的承受力，只好“无奈”放弃。

一个不新鲜的话题

按照流行的说法，这次的事件应该叫做“圣域门”，延续了之前众多“门”的特性，我们得以看到众生百态。虽然没看到什么让双方满意的结果，但从这件事我们可以看出，玩家的正版意识还是较之前有所提高。

首先要感谢那封信的功劳，之前虽然我们都知道代理商们过得不容易，但一直没什么明确概念。这封信让我们知道，虽然它们被称为公司，但这些公司还没有我们没家人楼下的便利店过得体面，不免让人唏嘘。这次的信是第一封，最好也希望是最后一封。下次国内哪家代理商在产品发售前，如果也写出一封给玩家的信，就算也实事求是、情真意切，也会被大多数人认为在玩苦肉计，在煽情，事实上这次已经有不少人这么认为。因为之前有过类似的先例：某某公司发售游戏前先对外宣称，因为财政问题，这将是系列最后一部。玩家们深受触动，自发进行挽留活动，产品也取得不错的销量。结果公司一看效果

[心得] 圣域2盗版快来吧~~让盗版的风来的更猛烈些吧 [1 2 3]
[求助] 热烈祝贺中文版终于出来了 [1 2 3 4]
[讨论] 圣域2的中文有人发，生化奇兵为什么没人发呀？
[资料] 那些等圣2汉化补丁 破解的人进来看吧~~~ [1 2 3 4]
[原创] 破解星空都来看看啊
[补丁] SACRED2 [1 2 3 4]
[心得] 圣域2中文包——————————————求 [1 2]
[补丁] 剩余汉化包重发
[原创] 圣域2中文包

当时很多帖子都在讨论这件事情

这么好啊，就顺势推出续作。类似的事件不断发生，我们对于悲剧的抵抗力也在增强，哪天我们对悲剧免疫了，那将是最大的悲剧。

玩家之间的论战也功不可没。虽然每篇帖子战到最后都毫无结果，为数不少的玩家还总喜欢进行人身攻击，但为数更多的观战者的眼睛是雪亮的。旁观者清，我想我们的围观者可以较为轻松地辨别，哪方更喜欢进行人身攻击，哪方的素质更低。这跟论坛的环境也有很大关系，基本上论坛规模越大，这样的人出现几率就越大。如果说“人越多素质越低”这种话纯属扯淡，那么“林子大了什么鸟都有”便是这种现象的真实写照。这些过激的言论容易引起中立者的反感，下次支持正版的阵营中，说不定就有他们的身影。

汉化小组的态度更是重要因素，当年“仙剑四”发售，为了不让这棵独苗夭折，众小组纷纷表示不作为，这让“仙剑四”发售的一个月内国内只有正版流通，使得正版销量一路飙升。正因为这些小组的态度会决定一家代理商的生死，因此过去屡屡传出正版游戏发售前，游戏公司向各大小组和论坛“打招呼”的传闻。想必如今已经颇具草根气质和山寨精神的正版单机游戏公司也深谙此道，只是人家到底买不买账，或是会不会运气不好碰上一个就要发布补丁的愣头青，那就要看在圈子里的人脉了。这次SE2差点就要享受到同等待遇，不想半路杀出个汉化包，乃至骂战迭起。业内也一直有这么一个传说：小组们面对国内代理商的游戏通常会手下留情，要等一个月才会放出补丁。但实际上通常都会提前放出。事实上这些所谓的小组和论坛并非大家想象得那么“伟大”，也有种种利益冲突、新仇旧恨，在此不表。

结束语

看了人们的回帖，发现大家都希望有这么一家公司——它可以代理到国外所有知名大作，并且在最短的时间内发售简体中文版；这家公司代理的游戏价格都很低，就算不能低到一定程度，也要基本逼近我们的心理价位；售后服务还毫不含糊，最好做到国外同等水平。但是从国内游戏发行的正规程序和游戏公司的成本考虑，以上诸多期望几乎没有实现的可能。而国内玩家面对正版的态度是否能短期内有所飞跃，同样是值得探讨。

也许若干年之后，突然冒出一条新闻，说某某公司因无力承担巨额赤字，某某游戏将是其代理的最后一款作品，大家也就唏嘘感叹几声世道。之后，一切如旧。P



托比·加德
一个人的《古墓丽影》
Toby Gard

■福建 风梦秋

说起托比·加德（Toby Gard），可能很多朋友并不是特别熟悉。他算不上大师级的人物，但是就像席德·梅尔与《文明》，小岛秀夫与《合金装备》一样，他的名字也跟一个经典的游戏系列紧紧联系在一起，更重要的是，他创造了一位游戏史上最具影响力也最具争议的角色，一位红到可以跟现实世界的大腕们同登名人榜的虚拟偶像，那就是《古墓丽影》系列和它的女主角劳拉·克劳馥（Lara Croft）。

托比原本就喜欢描绘人物、撰写故事，进入游戏行业之后，他开始为视频游戏设计动画，随后在Core Design找到了一份工作。

经典的诞生

没有任何先兆表明，他和他供职的Core Design将铸就一段传奇——他只是和两个关卡设计师、3个程序员一起开始设计一个新游戏，负责的是图形艺术部分，比如编写故事、设计角色、绘制关卡草图等。除了《波斯王子》和《印第安纳·琼斯》系列电影之外，世嘉土星上的《VR战士》（Virtua Fighter）也给了他灵感，因为那个游戏里可以控制3D的角色活灵活现地移动。他设想如果把这放到那些第一人称视角游戏的场景里，加上跟随角色的摄像机镜头，就好像一部让玩家可以置身其中的互动电影一样。这就是《古墓丽影》诞生前描绘在他脑海中的草图。当要设计主角时，通常的意见都认为，游戏要在北美卖得好主角就要是个美国人，但他偏偏想要反其道而行之，尽可能地英国化。另外他也观察到，很多玩家在玩《VR战士》时喜欢选择其中一位女性角色。不管这是不是决定性的因素，总之，他最后设计出了劳拉。而当时技术上的局限性使他们无法很好地表现室外场景，所以古墓等室内空间就成了游戏关卡的主要选择，哪怕很多年后，《古墓丽影》已经变成了一个象征性的名字。

在1996年发行的《古墓丽影》中，贯彻着托比很多独特的想法。比如，他不喜欢《VR战士》中无意义的不断杀人的设计，因此设计的主要敌人都是凶猛的野兽。尽管他设计劳拉时曾设想加入吴宇森电影中那种优雅的枪手特质，但当时技术上也找不到办法很好地表现角色之间的枪战，更不要说“子弹时间”了。因此，托比把功夫从战斗上移开，把重点放在了其他游戏系统的设计。就这样，一位优雅矫健的女英雄开始在地下的古代遗迹冒险，一个经典游戏诞生了。

1996年，游戏的发展到了一个新时代的开端，那时候3D加速卡才刚刚出现，《古墓丽影》是当时即时演算的真正3D游戏之一，而不像当时充斥玩家硬盘的2.5D（假3D）游戏。劳拉是游戏史上最早的女性主角之一。《古墓丽影》也是最早的混合类型的游戏之一。这些关键的创新造就了《古墓丽影》和劳拉的成功。

托比的出走

但是，《古墓丽影》取得巨大成功带来的收益，托比却完全没有享受到。就在一代发行后不久，在《古墓丽影》和劳拉还没达到成功的巅峰时，托比就和游戏的首席程序设计师保罗·道格拉斯（Paul Douglas）一起离开了Core Design，主要的分歧在于未来的发展——或者是Core Design，或者是


1996年的《古墓丽影》画面，驾驶摩托车的动画很好地表现了托比理想中的人物性格


《古墓丽影——周年纪念》画面，劳拉在迷失山谷与恐龙战斗

拥有Core Design的发行公司Eidos，总之就是他们两个的老板，已经把《古墓丽影》这个品牌和劳拉这位性感女神当成了他们的摇钱树。续集马上着手进行，劳拉的胸部要更大一些、服装要更多一些、武器要更多一些、要有各种交通工具，托比并不希望《古墓丽影》朝这样的方向发展，他并不反对游戏的主角更“迷人”，但不同意滥用劳拉的性感来做行销手段，应该有限度。最关键的是，从这个争执让他感觉到对自己创造的劳拉失去了控制，他们对于制作续集已经没有设计原作时那么多的自主权了，在这种情况下两人选择了离开，共同组建了新工作室Confounding Factor，开始设计一款第三人称动作冒险游戏《大帆船》（Galleon），他想在这个游戏中实现很多他在设计《古墓丽影》时没能做到的东西，比起他认为设计比较简单的《古墓丽影》，《大帆船》要复杂得多，也承载了他过多的理想。

两位关键的人物离开，却似乎并没有影响到这个系列，短短一年后就推出的《古墓丽影II》取得了更大的成功，在市场上和在游戏媒体的评论上都是，虽然沿用原来的引擎，但是在当时技术上仍处于领先，而且支持了硬件加速，


《大帆船》画面，这款属于托比的游戏并不叫好



《大帆船》继承了托比一部分原始的理想，但如果《古墓丽影》也在手中变成这样，又有多少人可以接受呢？

这个续集跟热门的3D加速卡Voodoo 2形成绝配，在当时经常被用来评测硬件，华丽的画面掩盖了缺乏新意这个致命的弱点，就像后来的很多第一人称射击游戏一样，只要图像方面技术出众让人惊艳，即使其他方面乏善可陈，仍然可以成为万众追捧的热门大作。相比一代，本作中那种在古代墓穴冒险的味道已经淡了很多，谜题的设计上却都是延续一代的套路。

紧接着在1998年，Eidos又趁热打铁地推出了第三代，同样是在强调劳拉的衣服、武器和交通工具等，只有在难度上追求向一代“回归”，可是电脑技术的发展是一日千里的，游戏的发展是日新月异的，这个引擎到这时已经没有优势，没有多少改动的系统开始显得落后，所以这个续集得到的更多是批评。在1999年，第四代又诞生了，这时他们已经开始意识到了问题，对系统第一次作了较大幅度的改进，也不再过度强调那些花哨的东西，而把重点放在冒险的感觉上，谜题的设计也很有新意，但是这些都太迟了，《古墓丽影》系列在大多数评论看来就是不思进取。

到了这时候Core Design才开始设计新的引擎，准备《古墓丽影——黑暗天使》。但是Eidos仍在2000年最后一次利用那个旧引擎推出了五代，并同时将它送给玩家——附送了关卡编辑器。已经非常落后的系统加上大量的Bug，得到的除了恶评还能有什么。实际上，除了这些续集，Edios还推出过资料片性质的“黄金版”系列，虽然有些是免费提供下载的，但沿用同一个系统在几年时间内推出如此多的续集和资料片，却都缺乏足够多的创新，再多的老本也都吃光了。关于《古墓丽影》系列的这些续集，托比在1998年接受访谈时就曾说到：“只有两种情况下玩家会想要玩一个游戏的续集，对第一集没有玩够、希望它的续集能够更好，或者是没有玩过第一集。想要取悦这两种玩家，你就不能偏离原作的概念太远，同时又要添加足够多的新元素，这样才不会被说成是新瓶装旧酒。

2003年，几度跳票的《古墓丽影——黑暗天使》终于发行。游戏采用了新一代的引擎，有很多不一样的设计，劳拉的形象变得更黑暗，潜行到敌人的身后空手格斗、在巴黎的街头跟NPC交谈，甚至还有了一个似乎能够征服她的男搭档，有很多玩家并不能接受这样的《古墓丽影》和劳拉。而更糟糕的是，设计者似乎也不清楚他们到底想把这个游戏作成什么样，虽然花了3年时间，可是最后迫于财政上的压力而勉强推出时仍然只是个半成品，游戏在很多方面根本就没有完成，更要命的是操作上都有很大问题，Bug层出不穷。这个致命的失败几乎断送了《古墓丽影》系列，最后结果是Eidos解散了Core Design，把《古墓丽影》系列的开发权交给了旗下的另外一间工作室——成功制作了《凯恩的遗产》系列等游戏的晶体动力。

回归，归宿?

与此同时，托比已经离开Core Design有7年了。2004年8月3日，在最初预定的发售日期5年之后，《大帆船》终于在Xbox上发行，游戏得到的评价只能说一般。在这款游戏的开发中，托比的十年磨一剑与《古墓丽影》系列一年一集的功利做法形成了鲜明的对比，不过这也并非托比的本意。托比回忆，直到他们开始开发这款游戏时，才发现他所设想的游戏远远超出了这个小团队的能力，而他们又无力招募更多的成员，只能这样坚持下来，一点点地解决技术和其他方面的问题。就在《大帆船》发售之前，就已经有消息说，Confounding Factor因财务问题将在游戏发行后解散，大多数员工将各奔前程。而在游戏发行3天后，Eidos便宣布托比加入了晶体动力，将协助新的《古墓丽影》续集的开发。在这个新团队里，托比有一个“顾问”的头衔，他可以为开发提出各种建议，比如如何让劳拉的举止更像一个英国人，但没有迹象表明他实际参与了游戏的开发。Eidos和晶体动力的做法看起来很聪明，既把他像神一样供奉起来，又不给他足够的实权。

至少在外界看起来，托比在晶体动力的日子还是不错的。2006年4月，《古墓丽影——传说》问世，得到不错的评价，全球销量超过了300万份，晶体动力交出了一份令大多数“古墓”玩家感到满意的答卷，托比也在美国留了下来。如果你在打通《古墓丽影——周年纪念》之后，还有心情听一听几位主创的评论音轨，你会发现托比对《古墓丽影》原作的每个场景都如数家珍。对他来说，出走到回归，已经有10年的时间，其间大概也留给他不少的回忆。

2008年11月，最新一集的《古墓丽影——地下世界》如期推出，托比这一次的工作似乎更重一些，他负责故事设计并担任过场动画的导演，总的来说依旧在塑造劳拉这个角色。游戏得到的评价仍然不错。但是，这样的情况并不足以让Eidos满足，TRU全球销量目前只有150万份，并没有达到Eidos的预期，为此他们裁减了晶体动力30名员工，还打算将劳拉的形象和《古墓丽影》系列再来一次根本的改变。

Eidos过去几年财政状况一直不佳，总共已经裁员200人，取消了14个开发中的游戏。《古墓丽影》、劳拉和托比未来的命运目前还是未知数。在如此敏感的阶段，晶体动力并没有发出更多的声音，托比也没有发出更多的声音——尽管这次变革中，他的设计理念也许又和公司高层发生了冲突。P


托比的梦想也许和女侠的未来并不能重合，他将何去何从？

名作纵谈

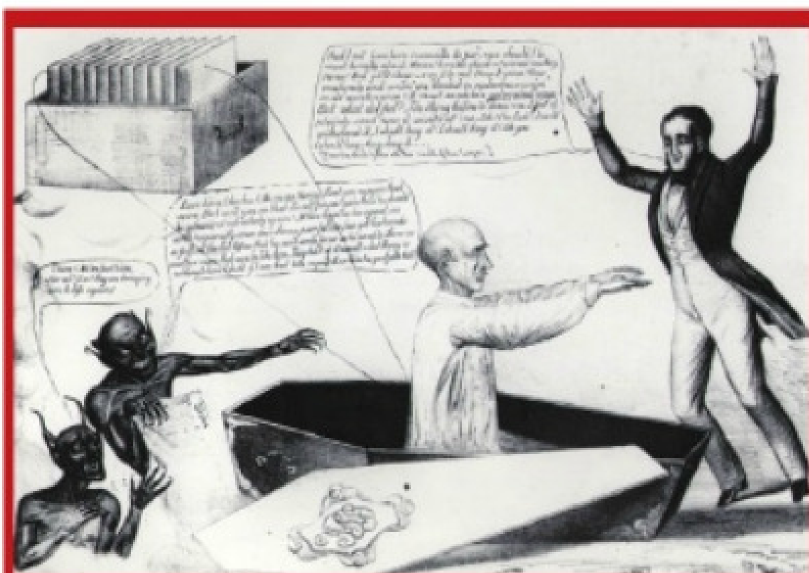
杀出个黎明
——“僵尸”文化符号解析

■策划 本刊编辑部
执笔 十大恶劣天气、大漠小虾

无论是中国古代的神怪小说，阿拉伯以《一千零一夜》为代表的民间故事，中世纪的欧洲传说，还是今天自成一派的僵尸题材电影和“《生化危机》流”动作冒险游戏，作为提供惊悚元素的道具，僵尸一直都是娱乐产品中不可或缺的主角。2008年，知名的PC Gamer杂志就以僵尸为封面，介绍了不下10个正在开发中的同类题材游戏。近期被玩家戏称为“死剩4个人”的《生存之旅》，更是让玩家们在“尸海”火爆的多人合作求生大战中大呼过瘾，而接下来在3月份由Capcom推出的《生化危机5》，则更是要继续这一永恒不变的话题。

传说中的僵尸

中世纪的欧洲人普遍相信，死后的灵魂可以借助尸体重返人间。法国人相信遭遇谋杀的人，能够以僵尸的形态，在夜晚爬出墓地，找到凶手复仇。北欧人也相信战死者的灵魂依然可以操纵骨骸和武器继续战斗。就形态而言，古代传说中的僵尸同今天我们在银幕或者动作冒险游戏中看到的同类们并没有太大差距：它们是一群失去意识的行尸走肉，嘴角流淌黏液，只知撕咬吃人肉。它们出场时肤色灰白、双眼上翻、黑色大眼圈，衣衫褴褛或是断手折脚。同时，他们很重要的特征是行动缓慢和皮糙肉厚，外加毫无使用武器的能力，只知道为了填报自己的肚子而撕咬对方。这种行动特性，使得它们无论是在《魔法门之英雄无敌》这样的战略游戏还是《地牢围攻》这样的ARPG中，都沦为最低级的敌人，担负着为英雄们附送经验值的重要功能。



19世纪的伪科学家们认为，以正确的电压刺激死者的尸体，可以让尸体具备自主活动的能力，这一“理论”不过是把古代僵尸的神秘传说用所谓的“新型科学”重新包装了一下而已

现代僵尸题材的出现

尽管从形态上看，古代传说中的僵尸同现代电影、游戏中的同类们区别并不明显，但二者却从属于不同的文化背景。古代的僵尸们能够毁灭的最大不过几扇门窗，在黑夜中惊吓一下胆小者。而现代僵尸题材中，则是将僵尸全面引入我们的日常生活。被誉为“僵尸电影之父”的美国导演乔治·罗梅罗堪称是“现代僵尸”的创造者，今天活跃在电影和游戏中的嗜血狂魔们，均是“罗梅罗僵尸”的衍生。



《求生之路》海报，幸存者小队面对的就是潮水一般的被感染者



病毒爆发，是现代僵尸题材娱乐产品的故事起因

在1968年的现代僵尸电影开山之作《活死人之夜》（Night of the Living Dead）中，罗梅罗第一次“将僵尸与吸血鬼在大荧幕上的区别剥离开来”，他创造出了一种嗜血、狂暴，同时犹如瘟疫般蔓延的生物。每一个人都可以成为这种生物的食物和变异的原材料，在面对这些生物时，人们只有四散奔逃，不知道哪里是安全的，也不知道自己应该去向何方，比生存的恐惧更可怕的是无时无刻伴随自己的巨大恐慌。凭借处女作《活死人之夜》，罗梅罗给自己带来了荣誉和财富，也为世界奉献了第一部现代僵尸电影。这部投资极为低廉的电影为僵尸世界树立了被沿用至今的规则，腐烂而丑陋的形体，意识的丧失，通过噬咬扩大种群，对人的攻击等。当然，作为最早的作品，《活死人之夜》的主题仍略显单一，整体多处于幽闭空间中，相对现代僵尸电影显得更贴近传统恐怖片。在接下来的作品中，罗梅罗继续完善着自己所开创的现代僵尸题材。

拍摄于1978年的《僵尸的黎明》（Dawn of the Dead）依旧依靠极少的投资在全球赢得了惊人的票房，也彻底奠定了罗梅罗僵尸电影大师的地位。《僵尸的黎明》在完善了僵尸基本设定的同时，成功的引进了之后始终占据核心地位的城市元素。破败无人的大型城市、四处游走的丧尸、绝望的寻求生存的人类，这部电影几乎可以被称为现代僵尸电影字典，当你在《28天》系列


《活死人之夜》中的僵尸形象，和如今惟妙惟肖的化妆比起来还有一定差距

电影里看到毁灭性的伦敦街道时，想到的只是些许致敬的味道。更可贵的是，在恐怖、逃亡以外，罗梅罗不吝笔墨的大量描写了人处于极端环境中的心理活动：恐惧、迷茫、疯狂、种群概念模糊的失落等，这些元素综合在一切，终于使僵尸电影超越了初级的恐怖电影，进化为了一类非常独特的类型。而《僵尸的黎明》本身也被奉为僵尸影迷心中的神作，成为了Clut经典。

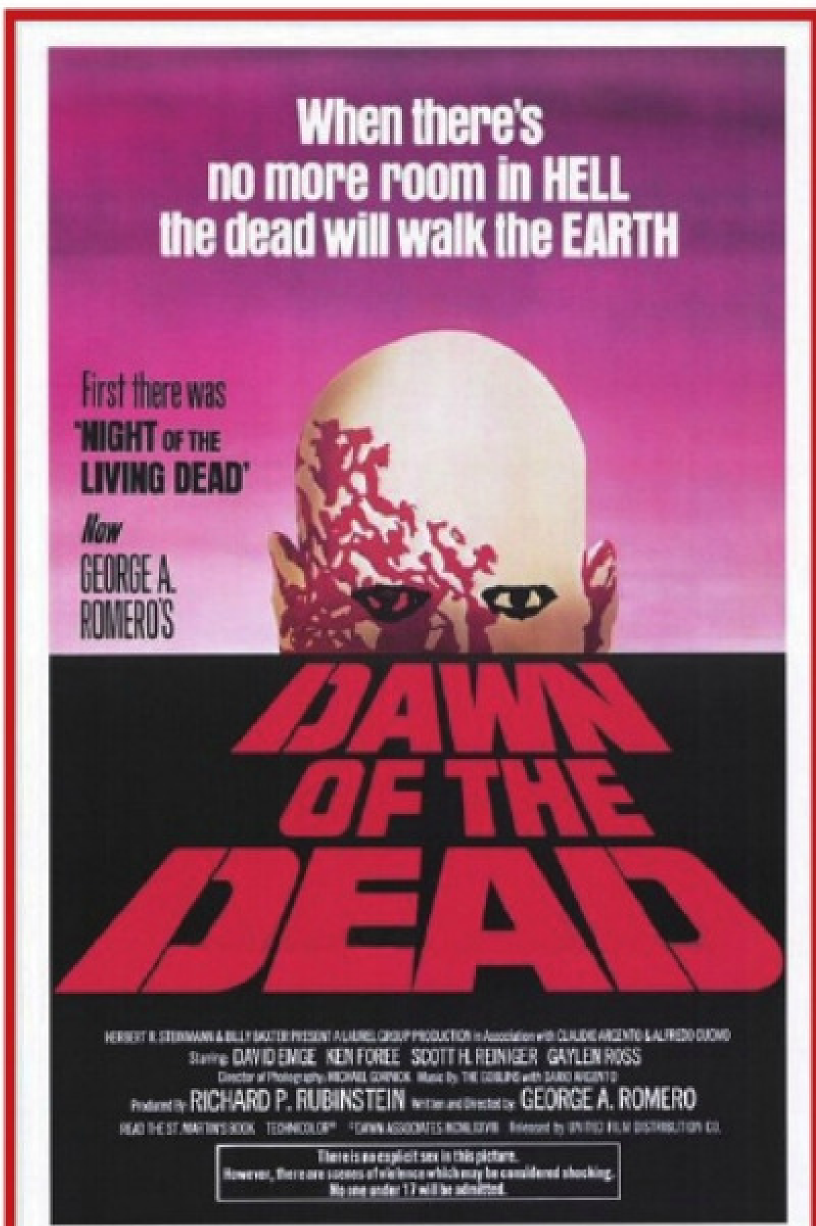
虽然城市的高楼大厦、马路街道还在，但是秩序的载体——人的理智与思想已经不复存在，这才是最彻底的毁灭，这也是现代僵尸题材在惊悚以外更加强调的要素——绝望。繁华的都市看上去没有任何变化，各种人类生活过的痕迹依然存在，但是最为重要的“人”却没有了——整个世界除了一小部分的幸存者以外，只剩下身穿工作服、警服、学生装的变异体了。从符号上来讲，现代僵尸题材所要呈现给受众的，就是一个极端孤独和毫无希望的环境，暗示着我们面对压力世界的灰色心态，它是我们潜意识中阴暗面的集中体现。作为玩僵尸玩得最得心应手的CAPCOM，也是受罗梅罗电影影响最大的游戏开发商。《生化危机》系列的开创者三上真司本人就是罗梅罗的忠实观众，《生化危机》系列也将《活死人系列》的惯用设定，包括城市背景、病毒泄漏、阴谋论、火爆场面等元素进行了全面的复制。

罗梅罗的作品不仅仅是《生化危机》系列的灵感来源，他本人也与该系列有着不小的渊源。《生化危机2》原本准备像一代那样，使用真人来演绎片头和片尾动画，CAPCOM也请到了罗梅罗作为电影过场的导演，三上真司甚至还有一个更为大胆的计划——让罗梅罗来导演全部的过场动画。但考虑到同游戏风格的融合以及成本的限制，最终在美国和日本拍摄的影片，被剪辑成了一段长度约30秒的商业广告，在游戏发售前播放。在这个片段中，里昂在浣熊市警察局中清点自己的子弹，随后警局大门被一脚踢开，里昂下意识的举枪瞄准，红衣的克莱尔破门而入，惊魂未定的里昂将一把霰弹枪丢给了克莱尔，随后僵尸们将二人包围，而这两位主角也准备进行背水一战。这段情节和后来的CG过场画面倒也相差不多，至于当时这位僵尸电影大师所执导的其他片段，恐怕是永远也不会与我们见面了。2002年3月15日公映的《生化危机》电影版，CAPCOM本也强烈要求制片方能够聘请罗梅罗担任导演，但他认为“我不能执导一部由不属于我创造出的僵尸构成的电影”。尽管如此，他还是为这部电影撰写了第一版的剧本，可惜最终被导演保罗·安德森用一个极为脑残的剧本替换了。

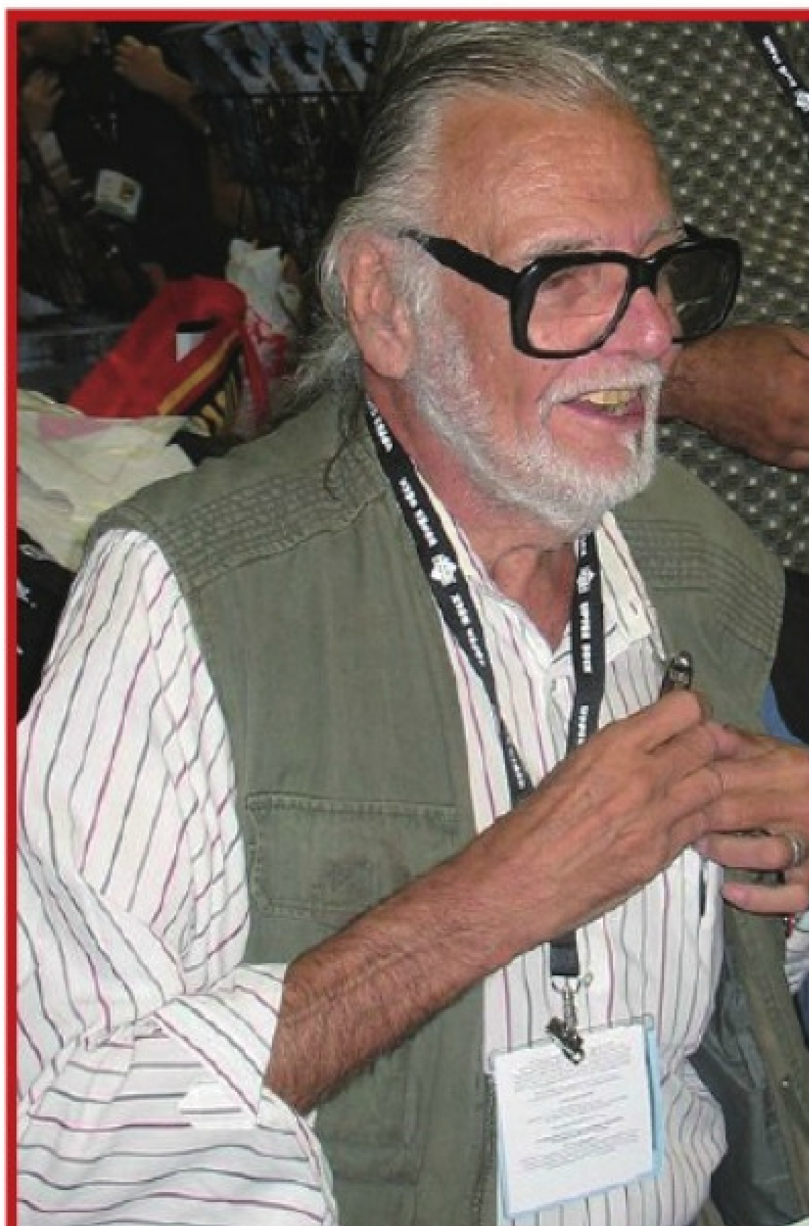


《生化危机》系列电影的剧本虽然掺入了大量流行元素，如克隆体等概念，但总的来说，仍旧是阴谋论和野心家的乐园。这不禁让人怀念罗梅罗的另一个经典：1985年的《丧尸出笼》（Day of the Dead），作为他著名的僵尸三部曲之三，相对前两部，罗梅罗试图更深层次地探讨僵尸的本质，人性描写也更灰暗，也许正是切入过深，口碑和票房相对前两部都不算很好。片中军队对僵尸的深入研究，包括解剖学、行为学等研究是最早试图科学的剖析生化丧尸的尝试。有趣的是，片中医学博士饲养的僵尸Bob还保留着作为人时的记忆，甚至会听音乐和学习，可谓非常另类。片中对人类本性的描述十分绝望，人性正义与邪恶界限的模糊远比单纯思考的僵尸要恐怖的多。相对而言，即使是《生化危机》系列这样剧本出色的游戏作品，在人性剖析上也几乎是空白。

帅哥里昂，来自经典的《生化危机2》



初版《僵尸的黎明》海报



成就了一段经典的罗梅罗



2004年重拍的《僵尸的黎明》，再现了僵尸电影中的经典场面

传说中的僵尸

2006年，CAPCOM推出的Xbox 360游戏《僵尸围城》，利用次世代主机的强大性能，第一次展现了罗梅罗僵尸电影中“尸山血海”的残酷景象，玩家不再局限于狭窄的街道和室内场景，而是在一个完全开放式的购物中心里，利用场景中的各种道具同盘踞在这里的尸群们争夺生存权，并尽力挽救这里的人类幸存者。这部游戏在整体构思上来源于罗梅罗于1978年拍摄的电影《僵尸的黎明》（2004年重拍），也许是出于致敬或恶搞的意图，制作组在游戏的封底上特别标注了“本游戏与《僵尸的黎明》没有任何关系”。这也造成了游戏制作商与电影公司之间长达半年的法律纠纷。

2008年2月18日，《僵尸的黎明》的版权持有人MKR集团分别给微软、CAPCOM和Best Buy发出律师信，他们认为游戏制作和发行商侵犯了他们的知识产权，其证据包括《僵尸围城》中出现的两层购物中心、使用各种商品同僵尸进行战斗、僵尸的衣着打扮同电影极为相似，随后CAPCOM在回复中指出，“人与僵尸在购物中心的战斗”并没有版权的归属权问题，并且在作品封底也已经声明了游戏并未抄袭电影（尽管非常有此地无银三百两的味道）。随后MKR集团将CAPCOM告上了法庭，同年10月，主审法官裁定CAPCOM并没有侵权，但他在没有理睬MKR这场无趣诉讼的同时，也给相信游戏是“第九艺术”的玩家们泼了一盆冷水——在这位法官大人看来，CAPCOM胜诉的最有力证据是：《僵尸围城》没有展现出《僵尸的黎明》的社会意义，完全是一场打打杀杀的胡闹而已。

需要特别指出的是，罗梅罗僵尸的诞生和完善，也与上世纪60至80年代的时代背景有着很大关系，僵尸给社会所带来的颠覆，从某种意义上，也是冷战恐惧、无政府主义、种族主义、越战创伤等一系列历史背景的扭曲化反映，罗梅罗的第一部僵尸片《活死人之夜》就对当时越战的残酷和人类的疯狂进行了辛辣的讽刺，这确实是善于编织阴谋论的僵尸题材游戏永远都无法拥有的社会意义。

现代僵尸题材故事模式

简单地看，现代僵尸题材就是将古代同类型故事的发生地——黑夜坟场变为了光天化日之下的现代都市，将操纵行尸走肉的神秘力量变为了病毒爆发，将用于杀死僵尸的圣水、十字架和阳光变成了各种枪械、爆炸物。由罗梅罗开创的现代僵尸娱乐产品，也有着一套惯用的设定模式，无论是在电影还是游戏中，都已经是僵尸题材故事的模板设置：



《僵尸围城》CG图，当你“有幸”这样观察僵尸时，你已经是个死人了

1.由于不明病毒的突然爆发，极少数人感染并随后变异，继而在人口稠密的现代都市内疯狂攻击居民，造成感染人数的几何状增长。

2.病毒通常为接触感染（通过撕咬方式），如果是空气传播，也就不再有幸存者们的活动空间了。因此不管主角们干掉多少僵尸，只要不被咬到，就不用担心被传染，比如《群尸玩过界》中的男主角杀得七进七出、血流成河，身上全是血浆也不会担心被传染，最后男、女主角成功逃生后没洗脸就互相吸吮对方嘴巴上的“番茄酱状”粘稠液体……《生化危机》系列中的主角们也堪称是对T病毒乃至G病毒全面免疫，无论被僵尸咬到何种程度，只要绿色草药一服，立刻就精神焕发。到了《僵尸围城》中，主角弗兰克虽然靠拿购物广场中的食品胡吃海塞就可以抵挡尸变，但最后也遇到了病毒即将发作的难题，引出了自己搜集蜂王和药品来制作抗尸素的剧情。你说这里是个剧情缺陷也罢，不过这属于游戏创造中的“潜规则”，再怎么折腾，主角也不会在游戏设定的故事里死去。到了电影《28天》中传染性就比较强了，小女孩的父亲仅仅是因为僵尸的一滴血掉进了眼睛中很快就变异了。僵尸虽然由动物传染，但动物一般不会僵尸化，如在《活死人黎明》中，购物广场中的幸存者就成功地用小



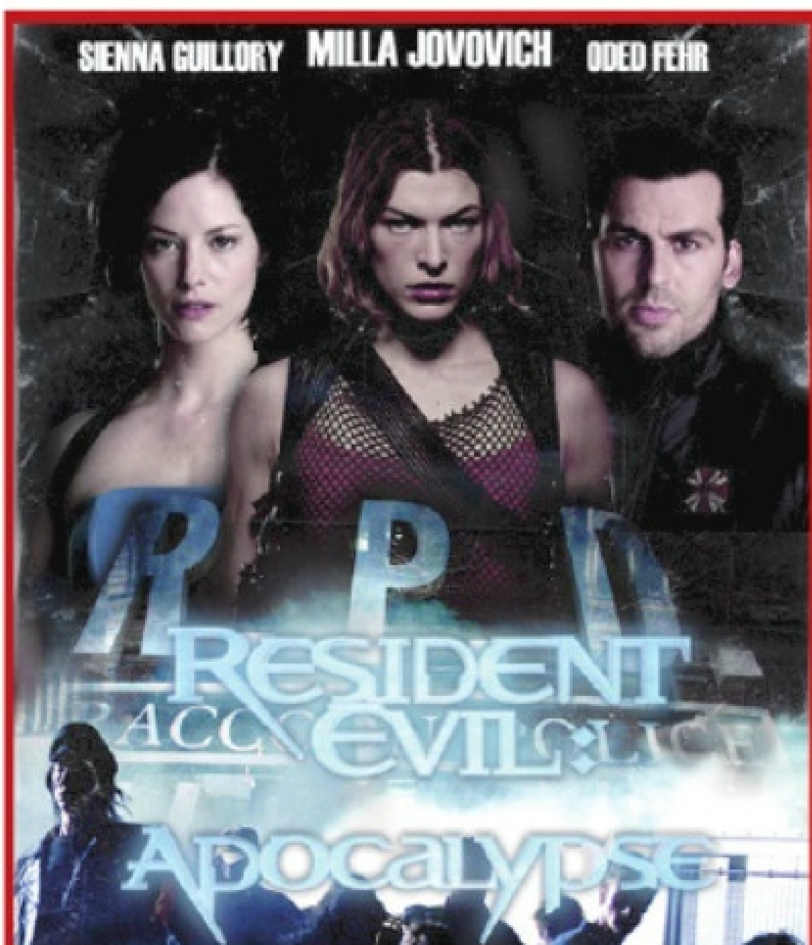
《僵尸围城》中的停车场，场面极为火爆，但绝非炫耀机能



大型购物中心中的作战，就是这里让《僵尸围城》惹上了官司

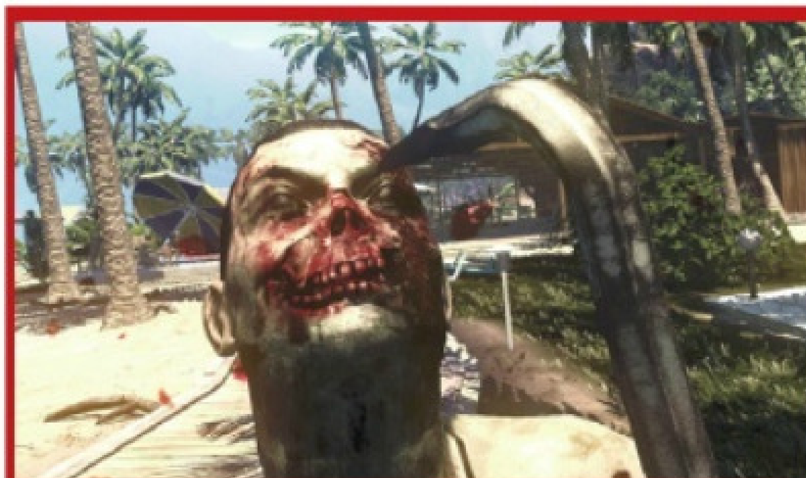

《僵尸围城》的大型Cosplay活动

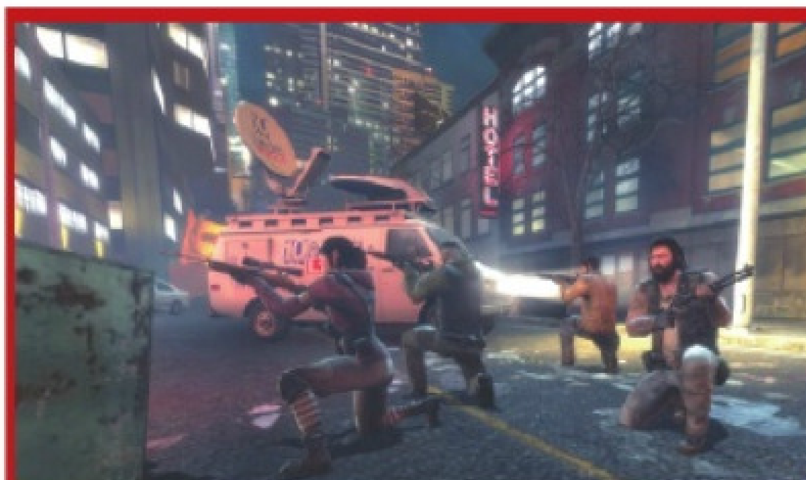

“28”系列的僵尸们行动迅猛，病毒让它们看上去更像是处于极端疯狂状态下的生物



当导演准备以动作作为卖点之后，僵尸所赋予影片的绝望感也就不复存在了


Bio4和Bio5的僵尸们具有了自我意识和团队协作，为了让他们同浣熊市慢吞吞的同类们区别开来，编剧让寄生虫代替了病毒的作用


2008年公布的僵尸游戏数不胜数，《僵尸之岛》就是其中之一


《求生之路》让Vavle的僵尸情结显露无遗，这款游戏已经卖出了180万套

狗来向对面枪店的老板传递食品，但是在《生化危机》中就不同了，出现了迅猛的僵尸狗和变异乌鸦。

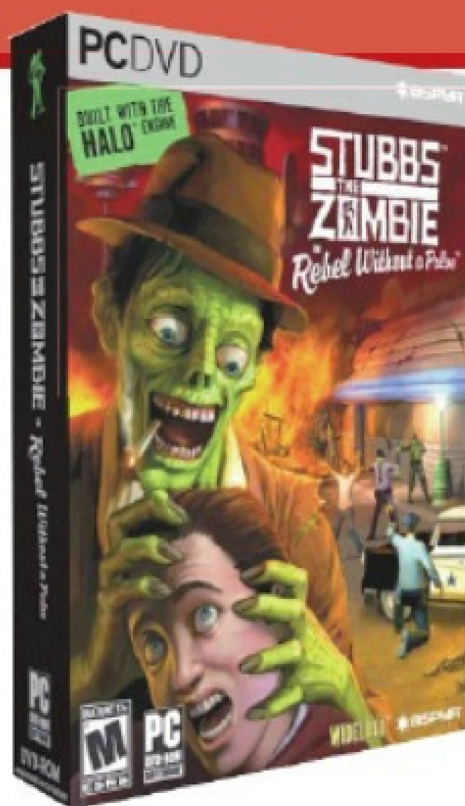
3.当局总是对病毒的爆发反应缓慢，缺乏应对之策，并且无法控制僵尸从爆发地向外界的蔓延。这里也分为两种情形：一种是由于自然地理屏障，造成僵尸无法扩散，如电影《28天》的故事发生在英伦孤岛，四面环海既让幸存者无路可逃，也让僵尸无法威胁到欧洲大陆（当然，电影的续集结尾，僵尸已经登陆巴黎）。总的来说，这一模式下的幸存者们一旦离开了感染地点，就算是逃出生天了——在《生化危机》前3款作品中，离开浣熊市，就等于离开了死亡。另一种情形则是幸存者同外界的联络和电视新闻、广播等信息单项传输一切中断，一方面，他们要离开僵尸爆发地点；另一方面，他们也不知道是否整个地球都已经变成一个僵尸星球。不幸的是，一般这一结局都会作为导演增加观众绝望感而进行的选择，只不过在看到片尾幸存者们的无助之后，屁股离开影院座椅之后的观众在接触到剧场外的灿烂阳光和芸芸众生之后，会觉得活着是多么的美好。而对于游戏玩家而言，这个结局就意味着刚才十几小时的厮杀算是“白玩了”，因此再烂的游戏编剧都不会选择这一结局。这里顺便提一下《僵尸围城》的结尾，逃出购物中心的弗兰克在坦克的炮塔上击败了前来毁灭证据的军方指挥官，随后镜头摇远，一望无际的尸群将处于“舞台中央”的弗兰克里三层外三层包围，接着屏幕一黑，留给玩家们无尽的联想。这本来是一个极具张力的结尾，但随后却闪出字幕，交代了弗兰克的新闻摄影揭示了真相、惩治了阴谋家云云（结局字幕会根据玩家在游戏中的表现进行变化），这恐怕也是游戏编剧受表现方式限制而进行的无奈之举吧。



4.故事开头通常以一名具有一定魅力的中年男性人物引出故事，在僵尸爆发之后，他在逃脱过程中结识若干个不同种族、年龄和性别的人物，组成一个生存团队。幸存者均为普通人，但每个人都具备一些职业所赋予的生存技能，每个人都是团队不可或缺的一分子。起初，幸存者们希望能够获得警察、医疗人员、军队的帮助，但很快他们就发现，要活下去只有靠自己。在巨大的压力面前，每个人人性中的黑暗一面会得到淋漓尽致的展现，在电影中，通常在故事的最后，为了争夺生存权而不择手段的同伴要远远比面目狰狞的僵尸要更加的可怕，在《僵尸围城》中，对弗兰克威胁最大的也不是僵尸，而是那些重压之下陷入疯狂的人类同胞们。在游戏中，通常会以两名具备专业军事技能的主角组成一个小型团队，CAPCOM惯用的是“男女搭配、干活不累”的组合，但为了增加恐怖感气氛，两名角色在大多数的流程中都是分头行动，而在即将发售的《生化危机5》中，则非常注重二人合作，当然扮演克里斯的玩家也必须要面临“一个人赚钱两个人花”的困难。

游戏人的僵尸情结

游戏业的发展是深受电影业影响的。作为电影之外，另外一个融合了情节、音乐等相关的多种艺术门类的综合性作品，游戏从一开始就是从大众流行



《僵尸斯塔布斯》的包装图案既有早期僵尸片海报的痕迹，也充满了戏谑的意味，你在游戏中要扮演的就是这个喜欢吃人大脑的怪物



文化入手，提供给受众最受欢迎的玩乐体验。在如今热门的游戏题材中，动作、射击、超能力等表现方式都是大众喜闻乐见的。当然，僵尸题材游戏的开发不仅仅是游戏开发者迎合市场的举动。因为许多游戏开发者从小就是跟着这些经典的僵尸电影长大的，当他们有机会施展抱负时，自然想到将他们少年时喜欢的、看似荒诞不经的梦想变成游戏里的“现实”。无论是《合金装备》的主脑小岛秀夫还是《生化危机》系列的主导者三上真司，都可以给你列出长长一行电影名单，声明他们是从哪里得到了游戏开发的灵感。

正是这种来自电影、动漫等相关娱乐产品的影响，僵尸游戏越来越体现出它们多样化的趋势。早期的恐怖游戏，从《噩梦鬼魅》到《鬼屋魔影》甚至到街机上的《死亡之屋》系列，都是一种粗线条的表现方式。到了《生化危机》系列，开始表现出如电影一般的情节要素和紧张的环境氛围。但僵尸游戏也想僵尸电影一样，过几年就要换个口味。1996年的《生化危机》给你的体验是洋馆里的危机四伏，你或许不是在于僵尸作战，而是在与自己手枪里的子弹数目作战；但到了2009年的《生化危机5》，除了端起机关枪扫射，你只能从散布在屋子一角的绿色草药那里找到13年前原作的影子。至于《丧失围城》，更是凭借次世代主机机能的提升开创了另一种风格，可以说是技术进步与游戏性结合的绝佳例证。

反过来，也出现过《僵尸斯塔布斯》这样另类的作品，整个游戏以戏谑的笔调描述一个僵尸世界。而你的任务第一次不是去打僵尸，而是操纵一个僵尸跑来跑去。斯塔布斯连攻击的方式都能特别，甚至可以把自己腐烂的肠子甩出去击毙敌人。看到这样有趣的作品，你能说这些游戏开发者对僵尸题材没有爱吗？

写到这里，我们一直忽略了一个非常有名的僵尸游戏，那就是《半条命》！不用多说，只要你想想你在《半条命》系列里击毙的敌人都是些什么样的家伙就够了。如果你还没有什么深刻印象，那你是否记得在《半条命2》里，有一关叫做《我们不去莱温霍姆》？想想你在那个僵尸村里都看到过什么……事实上，《半条命》的Source引擎总是和僵尸题材有缘，1999年就有一款基于此引擎的僵尸游戏《半条命——他们饥饿》，现在，有一款续集《他们饥饿——失落的灵魂》（They Hunger: Lost Souls）正在开发中。而如果你还不能理解Valve Software这帮家伙对僵尸多么有爱，就想想《求生之路》吧！他们甚至把《半条命——第三章》搁在一旁，却抢先开发出这么一个东西！



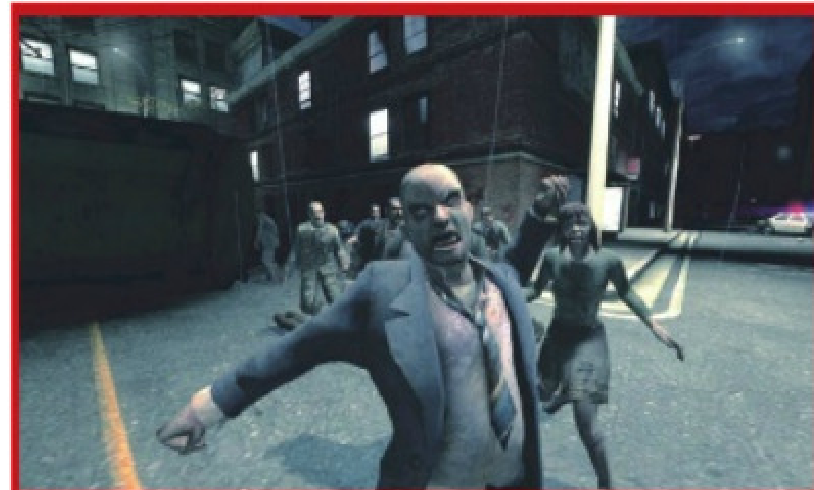
《半条命2》中的莱温霍姆镇

感谢僵尸

在任何娱乐产品中，僵尸总是被调侃、被害怕、被猎杀（虽然往往是它们在慢吞吞，却非常执着地追杀活人）的对象。它们的特殊角色使得自己做不了英雄，做不了主角，它们是用来衬托人类英雄的，或是营造人间地狱恐怖场面的道具。也正是僵尸，让我们体验到一种腐烂、疯狂又滑稽的刺激之后，还可以让我体会疯狂之中的绝望感，和“活着真好”的满足感。



死剩下的4个人誓将一群僵尸干翻！



《求生之路》的异军突起，证明僵尸题材还有很多潜力可挖，未来更精彩！

怀念每次《生化危机》结尾的轻松。感谢僵尸，是它们让我们有了重压之下的发泄渠道。

黑道圣徒2 Saints Row 2

■辽宁 侯毅

主线任务篇



前情介绍：主角本是一名浪迹街头的小混混，在一场帮派冲突中被老大朱利斯救下，从此成为一名圣徒，继而成为朱利斯的得力助手，为统治这座城市立下汗马功劳。就在事业如日中天之际，朱利斯突然失踪，主角接到市长的电话才知他被捕了，便同意会面谈判。谈判的时候，主角的游艇被炸个粉碎，所有的人都认为主角死掉了，这就是一代的结局。

然而，主角并没有死，被捕入狱昏迷了6年之久，这6年时间改变了他的一切，包括性别、种族和相貌（玩家可自定义主角的体貌特征），然后和一名叫卡洛斯的家伙越狱，二代的故事由此开始。

序章：三街圣徒（3rd Street Saints）

1：越狱（Jailbreak）

从昏迷中醒来，发现身在监狱的医疗室里，一个叫卡洛斯的家伙要帮助主角越狱。先杀掉屋里的医生，熟悉一下肉搏操作。推门出去（E）打倒两名警卫，拾取警棍。此时有两条行动路线可选：注意附近有道打开的铁栅门，由此杀上楼梯，途中拾取手枪和警棍，在顶层有间军火库，能拿到遥控炸药和冲锋枪，按住Q键再使用鼠标选择武器。



为什么要玩这款游戏

刚接触本作的时候，感觉它和GTA是同一类型的游戏，地图、环境、任务模式和游戏系统等都有太多相似之处，甚至会怀疑它是同一家公司的作品。但是，随着游戏的进程，发现它是如此的另类和出色，虽然框架相似，但高度自由的细节设定，完全和GTA区别开来。它是目前唯一可以和GTA系列相较高下的游戏，某些方面的设定，甚至远远超越了GTA。可惜的是，它生于GTA的光环之下，面对的是有些落寞的处境。

本作和GTA最大的区别是，完全开放的自由度。在游戏序章之后，整座城市便是开放的，除了不能在别人的地盘买房子，你可以做任何想做的事情：你可以到整形医院随时变更性别、种族、相貌、身材、发型甚至精巧的化妆；你可以到各大商场购买服装，选择合式的款式并自由变换各种颜色，搭配出喜欢的套装；还可以装修自己的住所、订制帮派的风格和动作，随着主线的进程，你还能学习到其他帮派的风格和武术流派；当然你也可以无所事事，到处看看风景，挑衅或恭维路人，看看他们的反应如何。

在环境设定上，本作也比GTA4生动得多，GTA4里的路人只是一些行尸走肉罢了，而本作里的路人则有趣得多，有随着音乐做健美操和打太极的，有玩滑轮和滑板的小子，有依偎在恋人怀里喁喁细语的，有扮成小怪物到处乱跑吓人的，还有裸奔有伤风化的，甚至还有暴露狂的怪蜀黍。在主角无所事事的时候，他（她）也不会呆若木鸡，而是煞有其事吸一支烟并优雅地弹弹烟灰，或者拿出数码相机一顿狂拍。当你在路上滋事生非的时候，好事的路人还会用手机拍照。因此，游戏的世界绝不会让你感到孤独，身边有足够多的事件来吸引你的眼球。

本作的主线任务没有GTA4的多，但是过场动画都是即时演算的，每次都根据你当前的服饰打扮而不同，你可以在住处换衣服，再到电视机里观看以前任务的过场动画，会发现里面的穿着也会随之改变。而GTA4那样的过场动画都是提前录制的，永远也不会发生变化。

游戏的主线和支线不是分割开来的，而是相辅相成的，因为想要解主线任务，必须有足够的声望才能进行，因此就需要做支线来积累声望。游戏中有丰富的支线（小游戏）可以挑战，每种游戏有6或10种级别，达成某个级别便能得到奖励，有的奖励是解锁主角的某项能力，如增加耐力、提高HP恢复速度等，有的则解锁稀有的武器和载具，如火焰喷射器、遥控炸弹等，甚至还会解出某种枪械子弹无限的变态功能。

游戏的收集元素也较多，有80个飞车地点、50只CD、50个涂鸦地点、32个秘密地点等。除此之外，如果你细心探索，还有很多地方可供玩味，如地图上并没有标注的超级卖场、地下世界等。因此，如果你是GTA系列的死忠，那一定要玩玩这款游戏，就会发现，原来天地竟是如此的广阔。



原路返回楼下，踢开几道栅门来到屋顶，沿楼梯杀下去，警车会撞开大门冲进来，杀出去抢到装甲车沿山道冲到码头，弃车上船，卡洛斯负责驾驶，而主角则用机枪来清除尾随的警方快艇和空中的警用直升机。

如果在监狱没有上楼拿武器，则要



在快艇里摧毁追击的直升机和船只

跟随卡洛斯走排风管道的路线攀至屋顶，避开探照灯一路沿楼梯下去，这时有警卫和直升机阻路，按V可精确瞄准射击，这些障碍清除掉。到楼下不必与警卫恋战，快速奔跑（左Shift）至码头跳上快艇。

2：任命防御者（Appointed Defender）

逃出监狱后和卡洛斯分手，劫辆汽车到服装店换掉囚服，然后驱车前往酒吧。在电视里看到一则新闻，三街圣徒成员强尼盖特被捕，目前正在法庭接受审判，300多项谋杀罪名成立的话根本不会有活路。主角连忙将上前滋扰的小混混打倒，等帮派恶名消除离开酒吧跳上车，朝法院的方向行驶。

进入法院大厅，往左上楼梯进入法庭。将强尼救出沿原路杀出去，如果强尼被击倒，有30秒的时间来救援，否则任务失败。逃离法院跳上车，前往附近的“不念旧恶”（Forgive and Forget）来消除警方恶名，路上不必陷入枪战，一路逃跑即可。

洗脱了恶名，驱车前往强尼的家（爱莎的房子），任务完成。解锁红灯区公寓住处，在此可调用武器、服装和现金。此时要去完成支线任务来赚取声望，如完成赛车任务、破坏任务、涂鸦收集、屠杀敌对帮派份子等来提升声望，将右上角的声望量表蓄满才会接到下一主线任务。

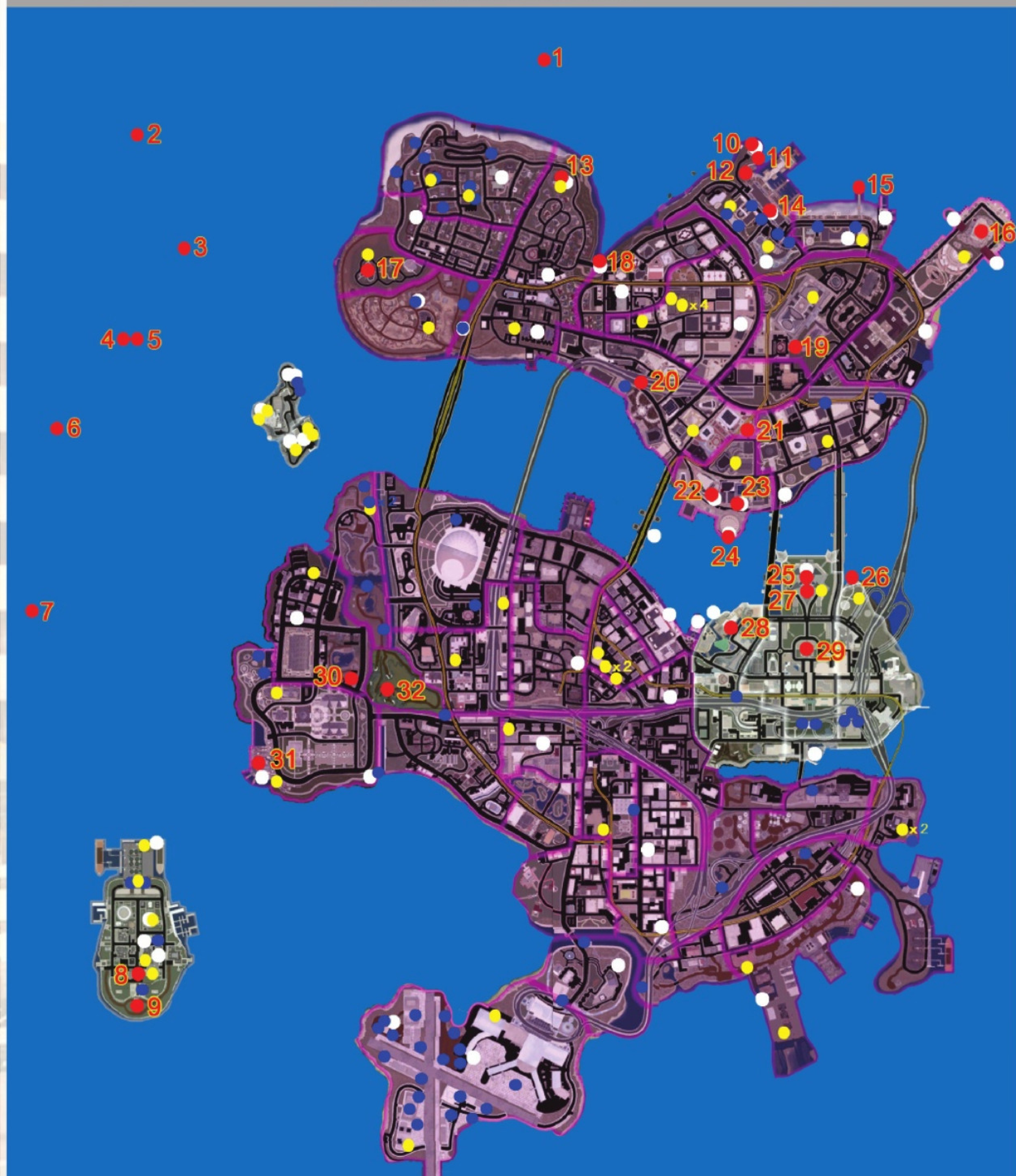
精品 8.7 大众软件 专家组

制作	Volition Inc
发行	THQ
类型	动作
语种	英/中
文化包容性	7.5
上手精通	8.5
画面	9.0
音效	9.0
创新	9.5
剧情	8.5

《黑道圣徒2》所有秘密地点、CD、涂鸦和飞车地点

● 秘密地点（32个） ● CD位置（50个） ● 涂鸦地点（50个） ● 飞车地点（80个）

1：失落之岛（Lost Island）
2：瞭望之岛（Lookout Island）
3：遗迹之岛（Ruin Island）
4：意志绿洲（Volition Oasis）
5：超级秘密地区（Super Secret Island）
6：骨骸之岛（Bone Island）
7：沉船湾（Shipwreck Cove）
8：核武发射控制室（Nuke Launch Room）
9：核废料排放区（Nuclear Waste Dumps）
10：码头灯塔（Marina Lighthouse）
11：骷髅洞穴（Skull Cave）
12：海盗船（Pirate Ship）
13：出售别墅的废屋（Price Mansion Rubble）
14：开发部办公室（Developer Office）
15：红柳石船长休息室（Captain Carbuncles）
16：帕台农神庙遗迹（Parthenon Ruins）
17：城郊墓地性爱洞窟（Cemetery Sex Cavern）
18：市郊污水排放口（Suburbs Waste Water Vents）
19：博物馆雕塑群（Museum Sculpture Row）
20：市中心高速公路下球场（Downtown Highway Ball Courts）
21：国王广场车站（Kings Plaza Station）
22：市中心玻璃人行道（Downtown Glass Walkway）
23：高层花园（High Rise Gardens）
24：市中心小河之路（Downtown Riverwalk）
25：飞利浦大楼顶（Phillips Building Roof）
26：乌托尔纪念雕像（Ultor Memorial Statue）
27：飞利浦大楼（Phillips Building）
28：黑街圣徒运河（Saint' s Row Canal）
29：黑街圣徒教堂（Saint' s Row Church）
30：机器人商店（Robot House）
31：大学城天文馆（University Observatory）
32：克拉夫林山顶峰（Peak of Mount Claflin）



3：定金（Down Payment）

来到强尼的家和强尼碰面，两人商量着重组圣徒，强尼想把家当作基地，被妻子爱莎一顿臭骂，两人狼狈地逃离家门。主角只好带着强尼前往废弃的住宅楼抢地盘，那里被圣美地帮和乞丐盘踞着。来到指定的大楼，下楼梯展开枪战，解决掉14名黑帮份子，注意由外围逐层消灭，不要贸然冲到中心地带，并且要小心敌人的燃烧弹。

清完黑帮份子，再到附近拆除7处乞丐的棚屋，简单的方法是按左Ctrl抓住乞丐，再将他扔到棚屋上去。将所有棚屋毁坏，再打倒余下的乞丐，任务完成。

此时圣徒大本营解锁，很多功能会随着游戏进度解锁：

手枪：武器储存库，放有你曾经获取的武器

钞票：金柜，可从此拿取帮派和所持有商店的收益

衣架：换装，曾经买过的衣服都能在这里换

收音机：切换播放的歌曲，可以到音响店购买单曲或收集CD来丰富节目单

电视机：收看以前玩过所有任务的过场电影或玩僵尸群起游戏

肖像：自订帮派风格和帮派车辆，设定成员的打扮和作派

沙发：可自订住处的装修风格、购买娱乐设施或进行床、浴室等装修

剪贴薄：以前完成的任务在这里可以重玩



在墙上喷涂帮派标识图案可获取一定的声望


赶跑了废楼里的帮派份子和乞丐，从此在这里安营扎寨

操作键位

一般控制	驾驶控制
使用：E	加速：W
主要攻击：鼠标左键	刹车/回复：S
次要攻击：鼠标右键	手闸：空格
新成员/解散小弟：方向键↑	游艇控制：C
取消解散：方向键↓	喇叭：H
选单：Q	上个电台：方向键←
吃东西：按住Q键再用方向键选择食物	下个电台：方向键→
武器选择：数字1～8	后视：X
	液压装置：Z
步行控制	氮气加速：左Shift
移动：WSAD	前倾：R
跳跃：空格	后倾：F
耐力值：左Shift	
行走：CapsLock	**飞机控制**
填弹：R	上升：左Shift
蹲伏：C	下降：空格
瞄准：V	移动控制：方向键
抓住人类：左Ctrl	方向舵朝左：Z
挑衅：方向键←	方向舵朝右：C
恭维：方向键→	
视角拉近：H	
视角拉远：N	

4：三王（Three Kings）

主角和强尼开始清理大本营，下一步就是要招募骨干成员了。动身前往市郊，要招募的骨干有3个，需要为他们分别做点小事情，顺序不分先后。为皮尔斯杀掉9名浪人，其中6名在街道上，3名在水库的排污口附近，翻墙跳过去。

在一间修车店门口找到卡洛斯，就是当初一起越狱的家伙，他要主角去找到仇人的车并用拖车将它弄回来。前往墓地找到目标车辆，按住左Ctrl和左Shift将车拖上来（如果和输入法切换键有冲突，请到控制面板更改一下设置），然后往回赶，注意途中不要转弯过猛，否则较难控制方向。

绍迪要主角完成3个飞车特技跳跃，这里的跳跃地点会在地图上依次标注，利用斜坡碰到空中的蓝色光圈里即可。游戏中共隐藏有80处飞车地点，但它们不占完成度。

完成3名骨干的招募，回到大本营，这里开始热闹起来，强尼正在用拳头检验小弟们的身手，随后主角登上台阶发号施令，叫手下的骨干分头收拾日本浪人和圣美地帮。此时解锁新能力，按方向键↑便可在附近招募圣徒小弟。

下面要进行地盘争夺战，建议先多做支线来提升能力和声望，这样进行主线会轻松很多。目前史提瓦特市被3大黑帮割据，分别是圣美地帮（Sons of samedi）、日本浪人社（Ronin）和兄弟会（Brotherhood），每个帮派都可触发一系列的任务，完成的顺序对后面的剧情没有影响，为了表述方便，笔者将每条线的任务汇总在一起。每条线的最终任务，都须完成这条线的4个地盘争夺战才能触发。



5：三街圣徒地盘争夺战

史提瓦特洞穴（Stilwater Caverns）

前往游民区域破坏贫民屋，很简单，远远的用枪射塌棚屋就行了，总共有6间。


在大本营可订制帮派风格


帮卡洛斯将仇人的车辆拖回来


为了招募三王，需要为他们做点小事情


终于重建帮派，想管好这些手下可不是件容易事

第一章：圣美地帮（Sons of samedi）

1：广为传播的天使尘（Got Dust, Will Travel）

据绍迪的介绍，得知圣美地帮研制了头号产品——天使尘，用它控制了史提瓦特市的毒品市场，甚至连学校也泛滥成灾，于是主角和绍迪产生了一个想法，抢到他们的样品，然后研究他们的生产方法。

驱车前往大学，发现交易者全部弹杀，从地上拾取天使尘样品。再驱车到街道杀另一群毒贩，拿到第二份样品。第三份在大嘴巴先生身上，他和几名小弟坐在一辆车上，靠近会逃跑，追上去将他们打下来，全部枪杀抢到样品。如果驾驶有困难，可抄到他前面的必经之路上，带上微冲引他冲过来，迅速并准确的将其杀掉。带着3份样品回基地见绍迪，任务完成。


绍迪向主角提起大学城出现天使尘的事


来到大学城清理贩毒者

2：秘密档案（File in the Cake）

到码头见绍迪，她说没办法分析天使尘的成份，不过她的密友萝拉是名毒品专家，曾经为圣美地帮做事，她目前被关在监狱里。这时绍迪的手下已组装好了炸弹，只是不小心启动了计时，这时要4分钟内赶到监狱。

乘快艇抵达监狱，由小洞钻进去，将炸弹放到发电机房引爆，监狱因断电引起骚动和暴乱，狱警忙于应对囚犯，趁机跑到3楼的重犯区找到萝拉，带着她按原路退回，逃出监狱不要去码头，直奔停机坪驾驶直升机离开。直升机的操作：左Shift升高，空格降低，Z和C左右旋转，朝城市飞上一段距离即可完成任务。萝拉和老公团聚，并对主角表示感谢。


趁监狱骚乱跑进去救人吧

3：空降突袭（Airborne Assault）

萝拉开始研究样品的成份配方，与此同时，主角决定限制圣美地帮的货源。据绍迪讲，她以前的相好老顽童——克里斯，在为圣美地做事，他知道种植场的位置，这时萝拉的老公托拜西自告奋勇帮忙，驾驶飞机载上主角前往农场突袭。


在大本营和绍迪、化学专家聊天

农场里有6处化学储藏罐和卡车需要摧毁，同时也要消灭拿火箭筒的敌人，完成后直升机追逐4辆逃跑的轿车，将它们全部射爆完成任务。此时解锁新闻直升机和托拜西的电话，以后到大本营的楼顶便可使用直升机。


坐在直升机上摧毁圣美地帮的种植农场和逃逸的车辆

4：老顽童（Veteran Child）

种植农场被毁后，圣美地黑帮的首领“将军”很快找到了老顽童的头上。老顽童被迫无奈绑架了绍迪，让主角到公鸡酒吧赎人。主角知道是个圈套，让皮尔斯调查其他可能藏绍迪的地方，自己孤身前往酒吧。

来到酒吧果然中了埋伏，清掉所有敌人后和皮尔斯通话，然后前往南城的音轨夜总会，清掉打手后下楼，看到绍迪正被老顽童劫持着，此时任何攻击均无效，跑到附近绿色箭头位置拿闪光弹扔过去，老顽童会有短暂的时间放开绍迪，迅速朝他开枪，反复几次将之击毙，然后扶起绍迪离开夜总会。街道的转角处，一辆加长的轿车里有人注视着两人的身影。

5：摧毁制毒工厂（Burning Down the House）

来到兄弟会的地盘，看到绍迪正在和一些混混狂欢，她的前男友布雷克也在这里，得知圣美地的工厂仍在生产，主角决定将这些制毒的工厂轰掉。

工厂共有4间，前3间工厂都有数量不等的制造设备，目标是将它们摧毁。第1间有2只设备，在里间。第3间有1只设备，在楼上。第3间有2只设备，一只在楼下墙角，另一只在二楼的封闭屋子里，将屋外的通风机关闭，里面的人会跑出来。第4间工厂要杀掉3名技师，第3名技师会掉落钥匙，拾起它打开地下室的门，进去清扫敌人，然后踏开一道铁门来到街道，技师组长驾驶逃跑，先全力射击，然后抄近路堵截这辆汽车，它会在近处兜圈子。将4间工厂摧毁后，圣美地黑帮的阳光先生站在楼顶望着四处腾起的浓烟，喃喃感叹道：“好美的烟火！”。此任务完成后，自卫队订制功能解锁。


前去摧毁圣美地的制造工厂


阳光先生望着远方的烟火无限感叹

6：糟糕的旅程（Bad Trip）

主角在街上忽然遭到圣美地黑帮份子的偷袭，醒来时在一辆房车里，由于被对方喂了药，视野扭曲模糊，听着将军和阳光先生的对话，窥机收拾掉两名打手跳出车外，这时接到绍迪打来的电话，说大本营被圣美地黑帮的人包围了，于是连忙朝大本营跑去。

在绍迪的血掉光之前与她会合，然后跑到门口抵御敌人的进攻，不久皮尔斯赶来救援，随时要注意绍迪和皮尔斯两人的血量，倒地后尽快医疗。3人一起歼灭所有侵犯的黑帮份子，主角跌倒不起，一场恶战之后，身上的药力仍在发挥作用。此任务完在后，解锁圣美地近战风格。


闲逛的主角突遭绑架


在迷迷糊糊中抵御圣美地的疯狂进攻

8：骚乱控制（Riot Control）


摆脱敌人追逐的车辆

阳光先生断了货源，鼓唆一群瘾君子到圣徒的仓库来抢货，主角要和绍迪一起守卫仓库。不久皮尔斯开来卡车，绍迪和他开始往车上装货，主角一人来阻击攻过来的敌人，装完货要找辆车护送货车，推荐用装甲车，或者到附近找辆拖车，能开得较稳一些。护送途中摧毁追逐的汽车，一路将货车护送到大本营。有两名瘾君子跑过来偷货箱，被主角两枪放倒，然后逼迫他们说出阳光先生的下落。

此任务完成后，解锁招募附近2名小弟的能力。

7：囚禁经验（Bonding Experience）

圣美地尽管没了种植园和制毒工厂，但仍没有停止贩毒活动。来到基地见皮尔斯正为无事可做而发牢骚，这时绍迪的某个前男友再次打来电话，得知圣美地黑帮正利用直升机运输货物，主角决定去将直升机摧毁。

直升机共有6架，首先由皮尔斯驾车，主角开枪狙击空中飞过的直升机，在它丢货之前摧毁。击落3架后到码头，弃车登快艇，追逐并击毁空中的另2架直升机，然后再登岸上车，将最后的直升机击落。

失去直升机的将军大为光火，挥刀割去了阳光先生的左耳，说道：“我并不乐意做这种事，但失败终须付出代价”。阳光先生深沉说道：“别担心，将军，我只需一只耳朵就能听见天使尘的召唤！”

此任务完成后，解锁自订第1组帮派汽车功能。



9：永久阳光（Eternal Sunshine）


在阳光先生举起巫毒娃娃的瞬间射击

主角打算前往肉品加工包装厂去处理阳光先生，绍迪执意一起行动，主角断然拒绝，此行的风险很大，不愿再让绍迪涉险。来到加工厂，清掉外围院落里的枪手，由铁皮屋进入车间。杀至车间的顶层，前面燃烧着很多的蜡烛，这时耳边传来轻蔑的笑声，看到对面站着阳光先生，他的手中拿着一只巫毒娃娃，用钢针轻轻一扎，主角便跌了个大跟头，原来这家伙会用巫术。


切下阳光先生的头颅扔到肉食加工厂的机器里

枪战开始，在常态下，阳光先生金刚不坏，因此不必浪费弹药，躲到钢板后寻机杀那些枪手，等他再跑上来施展巫术的时候，立即射向他手中的巫毒娃娃，随后破了他的不坏之身，再集中火力射他的身体，他会跑到一边恢复，不久又是无敌状态，重复之前的打法，便能将他的血打空了。阳光先生虽然倒地，主角数枪却未能杀死他，便用砍刀剁下他的头扔到下面的传输带上。

10：31辖区突袭（Assault on Precinct 31）

健身馆里，主角为了寻找将军伤透脑筋，绍迪提示说警局里的公路监视设备或许能帮忙，因为将军的那辆加长礼车很惹眼。要混入警局搞到交通监视系统，需要做点伪装，首先在3钟内驱车赶到目标地点，劫持一辆设备维修车。维修车会沿固定的路线绕圈子，尾随开枪将司机打下来。将维修车停在警察局边，换好工装并将枪械收起来，进入警察局和柜台的女警说话，再前往4楼的监视室，动作慢的话，会在路上被通缉。在4层监视室绍迪开始工作，主角的任务是保护房间，尽管绍迪说1分钟就好，实际上要花费更久的时间。

拿到设备后，两人跑到天台清除一群特警，驾驶直升机逃离现场，小心身后还有一架武装直升机跟着，尽快冲到大本营附近降落，逃进大本营便安全了。主角吩咐手下将设备安装上，这样就能利用警方的公路监视系统来搜索将军的那辆加长礼车了。



拆完设备驾驶直升机逃离

11：圣美地黑帮地盘争夺战

地盘争夺战不涉及主线剧情，但每个区域的争夺战都有固定的行动步骤路线，这些任务的完成顺序不限，在将所有4个地盘争夺战结束后，才会开启该黑帮系列的最终战。


狙掉空中的直升机

①贝佛根广场药物实验室（Bavogian Plaza Drug Labs）

这里是红灯区的歌舞厅，先搜索1楼的各个房间杀掉7名瘾君子，再上2楼搜索各房间，摧毁掉共4台制毒设备。小心这层拿砍刀的打手，避免被他们扑近身，退后射击。由窗户跳出去，沿阶梯攀爬到天台，清掉敌兵，再将空中的直升机摧毁，任务完成。

②阳光花园溪谷渔人码头（Sunnyvale Gardens Fishing Dock）

圣美地黑帮通常将毒品塞入冷冻鱼腹里，再用渔船将冷冻库的鱼运走。主角行动的第1步是毁掉6间冷库里的金枪鱼，注意不要离得太近，否则散落的白粉会对主角的感觉造成扭曲。第2步是摧毁码头的4艘渔船，怕费子弹就跳上船让敌人的子弹来打。第3步跑上码头的邮轮，耐心清掉水手，进船舱下楼梯到引擎室，放完炸弹迅速逃出甲板，跳入水中再按E键快速上岸，远远的看焰火吧。


来到渔人码头调查冷库


摧毁停靠在码头的几艘小船


来到大学城参加招聘会

③史提瓦特大学学生会（Stilwater University Student Union）

圣美地黑帮在大学的文化日摆设摊位，发送一些小册子，目的是从大学生中吸收帮派份子。首先清除掉5名进行招募活动的黑帮份子，然后进入大楼，清除掉9名黑帮份子，其中有1名藏在服装店里间。


清理楼馆里的黑帮份子

④极乐世界拖车停车场（Elysian Fields Trailer Park）

接到任务后，先到附近的实验室里观看墙上的地图，确定5辆拖车简易房的位置，这些简易房是圣美地黑帮用来研究药物的。在简易房旁都有易燃物，但弹药不能直接引爆，需要车辆等媒介来引爆。耐心的清除蜂涌而出的枪手，然后劫车停到易燃物边，再跑远射击。


在拖车场摧毁圣美地帮的简易房



圣美地路线终级战：购物中心（The Shopping Maul）

这是圣地美黑帮任务的最终战。大本营的一名小弟在监视器里发现了将军的车队，主角于是叫上绍迪，两人驱车赶往购物中心埋伏，不久将军的车队赶到，立即展开枪战，杀掉大群的枪手后发现将军逃跑了，于是两人闯入购物中心搜索。



赶到购物中心外阻击将军的车队



将军驾驶一辆武装吉普车出现

这座购物中心很大，有食品店、武器店和几间服装店。进入小地图时留意出口位置，最好在地图上标注书签，以免后面麻烦。往前遭到大群枪手的围剿，他们是杀不光的，迅速找辆车跳上去，开下楼梯到达目标地点，将军驾驶一辆斗牛犬装甲车杀过来，在附近找一辆小摩托跳上去，绕场地与之周旋，快速清掉枪手，再集中火力招呼装甲车，将它轰爆后跑过去确定将军已死，至此圣美地黑帮彻底覆灭了。

此任务结束后，解锁将军斗牛犬、圣美地黑帮的车辆和风格、绍迪的手机号码。

第二章：浪人社（Ronin）

1：圣徒之七（Saint's Seven）

主角和强尼、皮尔斯等人商量如何攻取浪人社的波赛顿宫殿赌场，尽管布署周详，怎奈圣徒里几乎都是大老粗，只有走直接闯进去的路线了。和强尼驱车来到赌场，消灭掉所有的枪手，强尼会跑到经理室的门口放炸药，这时主角要保护他的安全，迅速射杀进攻的敌人，观察放炸弹的进度条，满的时候要撤离门口，否则会被炸死。下面要驾驶柜式货车逃离现场，沿导航路线稳开就行，后面的警察只是虚张声势，不用理他们，最后将货车开到强尼的家，任务完成。此任务结束后，解锁忍者帮派风格。



掩护强尼安放炸弹

2：洗钱的好日子（Laundry Day）

在强尼家看到赌场被洗劫的新闻，大家伙兴高采烈，下面要将满桌的钱洗白。首先到郊区找二手车推销员，买到一辆最贵的汽车，开着这辆车找军火商买一把昂贵的榴弹炮，然后再去找买家交易，最后由买家驾驶汽车前往仓库，主角的任务是消灭尾随的日本忍者。



浪人社的省吾和手下多有争执和分歧

浪人社的社长名叫大野恶司，他的儿子省吾在美国主事，浪人们对这个自以为是的家伙多有不满，碍于社长的情面不便发作罢了。恶司得知赌场被劫的事，正从日本赶来美国，省吾坐不住了，吩咐手下尽快打探圣徒和钱的下落，要在父亲赶到之前解决这件事。



制造交通堵塞来消灭逃跑的浪人



每完成一个主线任务，便占有一块地盘，可每天获取金钱收益

3：街头狂飙（Road Rage）

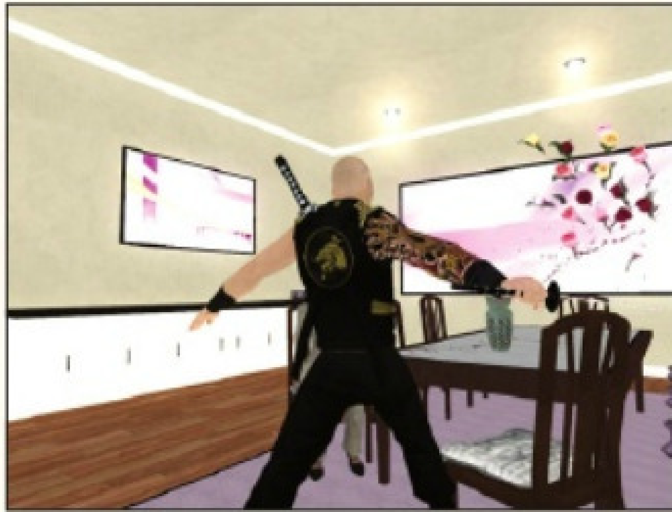
强尼抓住浪人社的一名探子，将他解决掉，妻子爱莎对他抱怨不已，不但打坏了新买的茶几，还将家里弄得一片血污，但强尼只当作耳边风。主角决定前去清理其余的日本探子，敌人共有7名，第1批的数量取决于主角的行动路线，接近他们便会行动，最少4名。敌人会骑摩托沿固定的路线逃跑，过桥前往圣徒的大本营位置，要在他们到达之前解决掉。

由于本作移植PC平台的1.0版本有驾驶手感的缺陷，摩托车太过灵活难以驾驶，可用以下方法来解决这个难题。第1种是先熟悉他们行驶的路线，然后直接抄到他们的前面（也可用修改器瞬移过去），抢车挡路造成交通阻塞。第2种是打消防局电话5553473叫消防车，或者先完成护送小游戏Lv3解锁电话送车服务，叫小弟送一辆装甲车或大脚车来，这些车会开得较平稳。

4：血流成河（Bleeding Out）

浪人社的光头顺一率领人马闯入了强尼的家，绑架强尼的老婆爱莎，并在屋子里设下埋伏。主角和强尼走到门口，爱莎为了报信惨遭割喉。强尼进门看到惨状，夺下一把武士刀和丹佛格进行决斗，强尼腹中一刀。

主角救出强尼，这时身陷重围，边保护强尼边等救护车，打了一会儿仍不见救护车到来，便给小弟打电话，随后小弟带着火箭筒驾车赶到，接上两人前往医院，途中要利用火箭筒轰击尾随的日本人，保护车辆的安全，直到抵达医院。强尼被送入手术室，主角的心情很糟，给皮尔斯打电话，让他关注浪人社的头号首领大野恶司的行踪。


光头顺一将爱莎一刀割喉


强尼和顺一进行惨烈的决斗

5：橙色通缉等级（Orange Threat Level）

皮尔斯很快搞到情报，浪人社的恶司即将抵达美国，主角决定给他安排一场“欢迎仪式”。在时限内赶到机场，然后由后门通过安检，进入候机大厅杀掉4名保镖队长，然后前往2号闸门，发现另2名队长逃跑，开着电瓶车在大厅追逐，紧紧跟住，出门他们会换乘摩托车，这时是下手的好时机，如果他们上了摩托，则要继续追杀，将2名队长刺杀后任务完成。此次欢迎仪式没有搞成，原来恶司被浪人社的光头顺一接走了，顺一因救主有功得到恶司的充份信任，连省吾也不必放在眼里了。


在机场追击逃逸的浪人

6：关东（Kanto Connection）

主角和皮尔斯正在酒吧聊天，接到光头顺一的电话，约好在关东料理店碰面，主角决意除掉这个害死爱莎的家伙。来到调理店不说废话，和一群武士展开战斗，这里只能使用武士刀，打败顺一的决窍是在他攻击的瞬间出刀，便能反击成功，数次反击成功将顺一的血打空，为爱莎报了仇。战斗结束后，解锁浪人近战风格。


主角不顾皮尔斯的劝阻，决定单刀赴会


主角和光头顺一展开决斗

8：客房服务（Room Service）

佛格主动找到了圣徒的大本营，说明乌托尔已经和浪人社一刀两断，并提供大野恶司下榻处的情报。为了防止落入陷阱，主角让皮尔斯看住佛格，自己和强尼前往浪人饭店复仇。

进入一楼先清掉几名浪人，然后乘电梯上去，接下来要在4层分别放置炸弹，共7枚，注意顶层有个扛火箭筒的家伙，优先清除。放完炸弹跑到顶层里边两个房间杀掉6名队长，炸弹引爆的时间将到，冲到中庭翻越栏杆往下跳，按E键打开降落伞成功逃离现场。

7：探病时间（Visiting Hours）

主角前往医院探望强尼，告诉他已为爱莎报仇的消息，这时大野恶司派来的杀手赶到医院，看这里不是久留之地，于是决定将强尼带回大本营疗养。这里要推着强尼的病床逃奔出口的救护车，强尼的血在不断流失，因此途中不必与枪手恋战，用鼠标控制奔跑的方向，迅速朝出口冲。在门口发现救护车已被火箭弹炸毁，于是掉头往电梯跑，在天台的停机坪上一架医疗直升机，驾驶它朝圣徒大本营飞去，在强尼的血掉空之前降落到指定的地点。

与此同时，大野恶司和乌托尔企业的总裁佛格进行谈判，两人为了主属地位各不相让，谈判不欢而散。本任务完成后，解锁医疗直升机。


和伙伴们商量如何攻夺浪人浪的赌场


佛格主动联系主角，透露有关浪人社的情报

9：安息（Rest in Peace）

在大野恶司的眼中，儿子省吾成事不足，败事有余。为了向父亲证明自己的能力，省吾率领一群浪人向圣徒挑衅。

主角来到墓地参加爱莎的葬礼，建议在接任务前招募小弟跟随。在葬礼上遭到浪人的攻击，将省吾打掉一定血量，他会逃到附近一间屋子里，先不用管他，主角着手清除现场所有的队长，杂兵让强尼和小弟处理。最后再到屋子处找省吾，他会驾驶一辆摩托逃走，建议不用摩托追，而是跑到门口上跑车，沿街道追逐将他打掉车。把省吾交给强尼，强尼将他打个皮开肉绽，然后将这个小日本扔进棺材里活埋。


浪人们竟然在爱莎的葬礼上惹事


和伙伴一起清理墓地里的浪人

10：寒暄（GoodD）

主角和强尼正在大本营练习枪法，这时王老爷子来访（前作中的杀手任务委托人），他称和浪人社也有一段颇深的渊源，因为省吾小时候曾干掉过他的一只狗，对此至今耿耿于怀。双方正在寒暄叙旧，一群浪人冲了进来。

恶司的人正赶往地下室，打算毁掉大本营下面的支撑柱子，找到那两根柱子，保护它们一段时间，优先清除扛火箭筒的家伙。这边柱子安全后，跑到废墟的另一处寻找余下的浪人，这里要保护4根柱子，捱够时间发现恶司亲自登场，一阵枪声之后这家伙便被打倒，随后跳上浪人的摩托车逃走。


将浪人斩于刀下

11：浪人社地盘争夺战

①市郊脱衣舞俱乐部（Suburbs Strip Club）

进入俱乐部先清1楼的10名浪人队长，再找楼梯到二楼搜索包间，杀掉4名浪人，随后浪人部队赶到，由楼梯跑至楼顶，狙杀13名增援的浪人，任务完成。


阻击增援的日本浪人


摧毁赌场里的赌博机

②新汉尔奎中心（New Hennequet Rec Center）

本任务是夺下浪人社的一家秘密赌场，进入大楼和小弟会合，然后前往休息室找楼梯到地下室，摧毁一定量的赌博机后，再往下一间破坏，随后前往储钞室打坏12只钱箱。乘电梯返回1楼，在篮球馆和大厅清理12名浪人，任务完成。

③航博尔特科学博物馆（Amberbrook Museum Pier）

浪人社在博物馆里架设了很多的情色服务器，先进博物馆，一路攻至顶层，过天桥找到机房，进去清掉所有浪人，将12台服务器摧毁，然后跑回到天桥，看到玻璃窗外面有架直升机，将之摧毁完成任务。


清理掉博物馆里的浪人


这里就是古希腊遗迹了

④安博尔克博物馆码头（Poseidon Alley Docks）

这里要消灭3批敌人，先到古希腊歌剧院遗址杀9名，再往山顶的神庙遗迹杀10名，最后跑到岸边轰掉5艘小船。

浪人社路线终级战：一个人的废弃物（One Man' s Junk…）

大野恶司的儿子和心腹成员全都失去，如今已是孤掌难鸣，穷途末路了，他决定和圣徒拚个鱼死网破。王先生正在海边举办中国文化节的开幕典礼，这时浪人社的人马出现，大野恶司与王先生展开对决。

主角接到报讯的电话，驾驶车辆奔赴码头，途中大量的浪人驾驶汽车追逐冲撞，赶到码头后换乘摩托艇，朝文化节典礼现场飞驶，空中的直升机不断往下扔炸弹，不要走直线。如果嫌麻烦可驾直升机来接任务，轻松摆脱汽车的追逐。上岸后清除掉19名浪人队长，然后前往楼船找大野恶司。


驾驶摩托艇赶去救援王先生


清除码头上的浪人

恶司在第3艘大船的顶层，途中着火的地方可直接冲过去，迅速吃食物补血。找到恶司后开始武士刀的对决战，和之前打法相同，在对手攻击的瞬间出招，也可以将他引到下层的火堆里，可以烧掉大量的血。任务完成后，浪人社的势力彻底瓦解，解锁恶司五轮车、浪人车辆、浪人人格，以及强尼的电话。

第三章：兄弟会（The Brotherhood）


把马洛带回他的藏匿处

1：第一印象（First Impressions）

为了一统江湖，主角本来打算铲除掉兄弟会，卡洛斯建议还是先和他们合作生意，主角采用了他的意见，约好和兄弟会的老大在城东的洞窟会面。见到外形彪悍浑身刺青的马洛，还没聊几句便被警方包围了，于是带着马洛和卡洛斯一道突围出去。警察配备了电击枪、催泪瓦斯和霰弹枪，因此最好不要近攻，而是远程射击来清除。杀至顶部有两条路可选，一条是到外面开车回去，一条是到小码头驾船回去。

来到刺青店，马洛忙不迭让刺青师傅在身上画新图案，他和老婆洁西卡都是自大傲慢的家伙，把卡洛斯比喻成家里的清洁工，还说主角只是个脸上有疤的过气小角色，最后竟然提出分给圣徒二成的分配方案，谈判因此不欢而散。


来到刺青店，马洛夫妇对主角等人的态度颇为不屑

2：老朋友的聚会（Reunion Tour）

主角从兄弟会回来，满腹的闷气需要发泄，于是前往码头找到技师唐尼，他正在岸边祭奠死去的女友琳，当初他和女友都是圣徒的成员，现在加入了兄弟会，如今看到昔日老大现身很是吃惊。主角胁迫他前去3个地点在兄弟会的汽车里放置炸弹。驱车将他载到兄弟会的车辆旁，放炸弹期间会有兄弟会的人攻击，尽量保护唐尼，放完炸弹上车逃逸，用鼠标左键来引爆炸弹。在往第4辆车放完炸弹后，上车后会发现那辆刚放完炸弹的车追上来，甩开它一段距离再引爆，任务完成，解锁唐尼的车辆。


逼迫唐尼往兄弟会的汽车上放置炸弹


望着远处的核电厂，一个邪恶的念头油然而生

3：废物利用（Waste Not Want Not）

某日主角和卡洛斯在列车上聊天，卡洛斯对主角的硬派作风颇有微词，抱怨自从唐尼被整后，关于兄弟会的情报就中断了。主角肯定了卡洛斯在帮里的地位，称已把他订入接班人的名单。途经核电厂的时候，主角想起马洛很喜欢刺青，于是心里萌发一个有趣的念头。

和卡洛斯分手后已是凌晨2点，此任务必须在早晨6点之前完成。前往武器店购买辐射探测仪器，然后到小码头驾驶快艇赶往小岛上的核电站。身上装备探测器，开始在岛上搜索核废料，它出现的位置是随机的，观察辐射量度槽，越长表示越接近，满格的时候就能看到它了。拿到核废料后前往停机坪，不久卡洛斯会驾机前来，在降落前要清除掉附近的警卫，再保护一段时间。上直升机飞奔城里，轰掉追击的直升机和快艇，到城里直升机坠毁，抢辆车赶往刺青店，将核废料掺入颜料里。不久马洛在刺青的时候，发出惨烈的叫声，脸上腾起刺鼻的白烟……

4：红沥青（Red Asphalt）

主角接到马洛老婆洁西卡的电话，说为了感谢主角为她男人“化妆”，决定也帮卡洛斯整下容。一种不妙的感觉升上主角的心头，于是连忙赶往唐尼的修车场，进屋用拳脚揍他一顿，得到卡洛斯的下落，于是驾驶唐尼的汽车前去救人。

这时卡洛斯在不断掉血，赶到码头附近，发现兄弟会的人正驱车拖着卡洛斯游街，尾随追逐，在血槽掉空之前将那辆车打坏，多看地图，抄近路追上它。打停汽车，上前看到卡洛斯已被折磨得筋骨寸断，不忍再听他痛苦的嘶喊，主角只给这位同生共死的朋友一个痛快的了结。此任务结束后，打电话5555966可解锁僵尸卡洛斯支援，在“兄弟”一栏增添僵尸卡洛斯的电话，站在路边拨打，卡洛斯便会驾着他的白色灵车赶到，果真是肝胆相照的好兄弟，纵做鬼也追随。

5：快乐银行游（Bank Error in Your Favor）

在路边踢毽子的绍迪撞见洁西卡，她提着钱箱进了银行。主角接到情报后，先在路边招几个小弟跟随。进入银行按左Ctrl劫持洁西卡，此时警铃大作，带着她跑到楼上关闭警报，不过特警还是赶到，注意洁西卡的安全，不要被警方的乱枪打死，让小弟去牵制对方的火力。冲出银行，将洁西卡扔到她的汽车后备箱里，然后驾车驶往城西的体育场。

体育场里，马洛正在为一帮兄弟表演飞车特技，主角将洁西卡的汽车偷偷停在了一堆的废车里，接着马洛的大脚卡车一个凌空飞跃……主角为马洛的飞车特技而鼓掌，并将洁西卡的项链扔给了他……


望着被折磨不成样子的卡洛斯，主角忍着悲痛扣动了扳机

6：祝你有个好梦（Thank You and Goodnight）

主角过于狂热于复仇工作了，以至于忘了问洁西卡运货的事情，于是和绍迪和皮尔斯商量对策，唐尼已经被胁迫两次，估计已被吓破了胆，这回不如拿马洛的御用刺青师傅麦特下手。麦特是所谓饲狗乐队的主唱，今晚有一场演唱会，搞砸这场表演应该不算难事。

和皮尔斯赶到仓库，解决掉所有的兄弟会成员，然后跳上一辆装有焰火的卡车前往演唱会现场，途中主角负责往后面扔焰火，用来轰炸追击的兄弟会人。到达现场对麦特略施手段，逼问出了兄弟会的运货地点，最后用焰火给这位主唱一个华丽的告别。此任务结束，解锁兄弟会近战风格。


和皮尔斯和绍迪商量运货的事


坐在车上往后面扔焰火箱

7：报复（Retribution）

兄弟会接连受创，开始在圣徒地盘上捣乱，主角在夜总会从皮尔斯口中得知这个消息，立即动身平息事端。下面要解决掉4个为非儿歹的兄弟会队长，他们位于不同地点，完成的顺序不限，建议根据目前位置安排最佳的行动路线，接近目标之前最好招几个小弟跟随。


这名队长混在被捕的人群里

①饮料店：冲进去解决六七名枪手，优先清队长。

②被警察逮捕的队长：在路边的屋前有骚乱的人群，目标靠墙站着，远远射杀再摆脱通缉。


清掉四处作乱的兄弟会队长

③停车场：扛上火箭筒跑过去，用火箭筒轰一下顶层再上去，如果目标存活，他会驾驶车辆飞跃到街道，站在平台边缘用火箭筒发射火箭弹轰杀。

④沿城东南街道扔燃烧瓶的汽车：开辆车尾随攻击，或者站在田字格街道的中央，等汽车经过路口用火箭筒轰掉。


轰掉运送囚犯的装甲车

8：监狱诱饵（Jail Bait）

兄弟会连遭重创，马洛找到乌托尔公司的总裁佛格，要求他对警察局施压，释放所有在押的兄弟会成员。主角在电视上看到兄弟会囚犯即将被释放的新闻，于是招几名小弟，驱车追逐3辆囚车，由于1.0版本在驾驶方面的Bug，建议让小弟送装甲车来，开起来较为稳健。摧毁所有囚车后接到皮尔斯的电话，得知有另一批囚犯即将通过船只运往监狱岛，便跑到码头换乘快艇，堵截4艇运输船，难度不大。若想增加点难度，也可前去驾驶老式战斗机进行空袭。

马洛再次出现在弗洛的办公室，不过这回弗洛已经吸取了上回的教训，在屋里按排了一批私人部队。佛格眼看兄弟会的势力日薄西山，打算抢了他的军火生意。

9：我敌人的敌人（The Enemy of My Enemy）

来到游娱厅找绍迪谈话，得知兄弟会有批货即将抵达码头，于是想办法登上兄弟会的那艘货轮，可选择由大本营驾驶直升机或由码头乘船去，不过直升机在降落时会受到敌人火箭弹的攻击，可以落到水里跳出舱外，再由船外的梯子攀上去。

来到甲板，优先清除扛火箭筒的敌人，清完甲板上的敌人进入货舱，在里面找到运输的军火，在这里补满弹药。兄弟会的增援人马赶到，共分3批，每一批都要先清甲板上的敌兵，然后再用枪或火箭筒轰掉空中盘旋的直升机。要注意的是每批敌人要在补完弹药后出现，第3批出现时不要贸然冲到甲板，而是躲在船舱门口削弱敌方力量。


在娱乐场找到玩丢丢球的绍迪

10：围攻（The Siege）

抢到兄弟会的军火，圣徒的力量如虎添翼，主角决定对兄弟会采取毁灭性的打击，同时也为死去的卡洛斯复仇。接到任务后，帮派恶名会迅速升至4星，因此不必和街上的兄弟会人马恋战，驱车赶往码头，然后清掉10名兄弟会的队长来引出马洛，接下来是场面盛大的枪战，两边的人马不断增援，主角重点清除队长，注意屋顶有个扛火箭筒的家伙要优先清除。清完队长进入一间仓库，由楼梯上去，每一层都要清一批敌人，穿越迷宫找另处楼梯到上层。穿过5层迷宫到达屋顶，此时要单独对付手端机关枪的马洛，注意附近有几处铁箱，能够暂时躲避他的攻击，趁他上弹的时候跑出去攻击，解他的血打空后触发剧情，经过一番激烈的肉搏战，这个刺青肌肉男还是乘车跑掉了。任务完成，解锁机关枪。


和刺青肌肉男进行肉搏

11：兄弟会地盘争夺战

①帝国广播塔楼（Imperial Square Pagodas）

前往唐人街找4家被兄弟会收保护费的商店，让店主认识到圣徒才是城里的老大。要做的是将每间商店门前摆的所有摊位都打烂，这样老板才会跑出来，收起武器，用拳头教训他一顿就行了。解决完4间商店的事情，前往塔楼饭店打倒经理，任务完成。


在街头教训一下店主


中止大学城公寓里的狂欢派对

②日落公寓（Sommerset Apartments）

本任务是清除控制大学城的兄弟会，目标是3间公寓，每间公寓的结构大抵相同，要消灭每间公寓里的兄弟会队长，不过要小心屋外拿火箭筒的家伙。将所有队长清除后，返回街道摧毁一辆流动药品实验车，不用开车，扛着火箭筒跑到路口，等那辆厢式货车经过轰掉即可，任务完成。

③波塞顿码头（Poseidon Alley Docks）

在唐尼的修车店发现马洛的人，不知道他们要去搞什么事，主角便劫持一辆兄弟会的卡车，等另一辆的兄弟会卡车开过来立即跟上，最后尾随到达一间仓库，进去清除掉所有的目标，任务完成。


驾驶兄弟会的卡车进行跟踪

④瓦迪尔飞机场（Wardill Airport Hangers）


在机场轰掉即将起飞的客机

绍迪提供一条有用的情报，马洛和欧洲某个混蛋进行一笔大宗交易，将钱汇往欧洲银行，主角决定前去搞一票。来到机库2层办公室，消灭屋里所有枪手，用电脑将钱汇至圣徒账号，保护电脑1分钟的时候，阻止敌人冲进屋子，然后跑到外面，换上火箭筒，迅速轰掉4辆兄弟会的车辆，以及4架准备起飞的客机。


最终解决掉马洛

兄弟会路线终极战：摊牌（Showdown）

接此任务前，建议带上炸药包或火箭筒。前往赛车场和马洛碰面，探照灯将主角的眼睛照得一时难以适应，等适应过来的时候，发现身周被兄弟会的怪物卡车包围着。接下来利用水泥护栏等障碍来逃避卡车的碾压，并抓准时机炸掉围追的车辆，注意引爆车辆时不要离得太近。在将几名打手的卡车轰翻后，马洛的卡车追上来，这一辆比较耐打，将血打空后，主角上前踩住马洛，赏了他一颗花生米，兄弟会任务线至此结束。解锁马洛怪物卡车、兄弟会车辆以及人格、还有皮尔斯的电话号码。

第四章：包托尔企业

1：挑起一场战斗（Picking a Fight）



在酒吧喝酒的主角遭到乌托尔特种兵的围袭

圣徒的复兴以及其他帮派的覆灭，只是乌托尔企业在史提瓦特市整体计划的开端，佛格的宏伟蓝图是彻底铲除黑帮，清洗掉城市里所有的丑陋的建筑和肮脏的居民，构建所谓的美好社会。

主角正在酒吧休闲，一群特种兵突袭了这里，原来是乌托尔企业进行的斩首行动，立即突围出去。特种兵的装备精良，防御很高，建议狙头或打下体。冲到街上接到电话，得知其他的骨干成员也遭到围击，要分别前往两个地点营救皮尔斯和绍迪。救皮尔斯要在他血掉空之前，解决掉10名特种兵。救绍迪需要打停押运绍迪的装甲车，不能将装甲车炸毁，只需将它打掉八九成血，这样绍迪才不会死，并能从装甲车里跑出来。无论先救哪个，接下来都要带着他（她）去救另一个，路上会遭到警方的3星通缉。

救完两人，主角从特种兵的尸体上搜到一张通行证，写有“乌托尔”和“金字塔”字样，于是吩咐两人着手收集有关“金字塔”的情报。


成功的解救出皮尔斯和绍迪

2：金字塔计划（Pyramid Scheme）

绍迪果然是情报专家，很快就有了消息，说不定又是混在乌托尔企业的某任男友提供的。乌托尔在克拉夫林山底建造了一座大型研发中心，猜测是用来研发新式枪械和盔甲的。主角派皮尔斯和绍迪去抢乌托尔的地盘，而自己和强尼则去去照料金字塔研发中心。

为了潜入研发中心，要在目标地点制造混乱，破坏附近商店使乌托尔恶名提升到4星，再跑到附近的“不念旧恶”来洗去恶名，前往下一地点。在山脚跳入河里游进隧道，沿着管道前行和强尼会合，两人一道进入秘密研发中心。先找楼梯下到员工寝室，在桌上拿钥匙，然后再分别到3间实验室里安装炸弹，这时只有1分45秒的时间逃离，快速往外面跑，在通道里跳上一辆装甲车，安全撤离这座地下基地。

圣徒仍然强势，而研发中心又被端掉，佛格在乌托尔企业的董事会上受到严厉的质询，他的日子越来越不好过了。



潜入乌托尔企业的金字塔研发中心

3：又一次的阴谋（Salting the Earth…Again）

佛格为了铲除董事会的异己者，将董事会成员在海上举行豪华派对的消息透露给了圣徒，主角知道是佛格在利用自己，或许还是个圈套陷阱，不过这次难得的机会还是不能放过的，于是亲自出马，做一个派对的不速之客。



主角不顾劝阻，决定去参加海上豪华派对

赶往码头跳上快艇，这时空中会出现武装直升机，立即返回岸上，将它打下来。重上快艇往海上的豪华游艇飞驶，登上甲板搜索3层房间，将5名董事会成员解决掉，还有1名乘快艇逃跑，驾驶快艇追上去干掉。



清除游轮客房里的乌托尔董事会成员

佛格站在大厦的顶层房间，透过幕窗望着海上腾起的火光，脸上露出舒心的笑容，如今乌托尔企业已在他一人掌握之下。

4：乌托尔地盘争夺战

圆周广场购物中心（Rounds Square Shopping Center）

进入商场乘电梯下到B2才能找到接任务的地点，首先要前往各层清掉4名购物的乌托尔企业高管，可以抢下保安的电瓶车来寻找目标，杀完就跑不必纠缠。然后再到地下的会议室清掉9名高管，由于目标众多，还有保安环伺，开门后扔几只手雷、闪光弹或者榴弹，范围轰炸后再冲进去清场。完成以上两个目标后，大量的特种兵乘装甲车赶到商场，出口被围个水泄不通。建议由西侧的楼梯上去，绕一圈由侧翼解决部分特种兵，迅速奔逃到撤离点。



驾驶一辆电瓶车搜索刺杀目标



商场里的狙杀

乌托尔路线终极战：更好的明天（…And a Better Life）

佛格在乌托尔大厦前举行了一场追悼会，强尼埋伏在楼顶准备狙击，而主角也拎着手枪混入人群伺机而动。不料强尼被保安发现，突发的枪声使场面一片混乱，佛格连忙驾驶他的加长轿车逃走。



屋顶的强尼被保安发现

这里要驾驶身边的警车追上去，将加长版轿车的血打空，不过还是众所周知的驾驶BUG，还是带上火箭筒上场吧，爬起来就朝开出来的轿车轰上一两弹，趁它兜圈子的空当清除警力，然后跑到一侧马路上用火箭筒再朝绕回来的轿车轰上几弹，还是有机率完成目标的。



摧毁赶来的敌方直升机

轿车的血被打空后，佛格逃入大厦，这时跑过去抢一架直升机升空，摧毁楼体上的4座太阳能发电机，其间会有乌托尔的武装直升机过来袭击，主角的直升机只能承受一发飞弹，因此要尽快轰掉，要飞到一定高度才能打到它。炸掉4座发电机后，开着直升机跳入办公室，将里面的佛格解决掉。皮尔斯和绍迪赶到，因为塞车而错过了一场盛会。



最后解决掉佛格

如今三大黑帮势力全部剪除，乌托尔企业也大厦倒倾。登上直升机，主角望着夜幕下的城市，别具意味的说道：“这就是我们的城市……”

本任务结束后，解锁龙卷风攻击直升机至此，主线任务全部结束，但是冒险远未终结，还有一个隐藏任务以及花样繁多的支线和小游戏可以尝试。

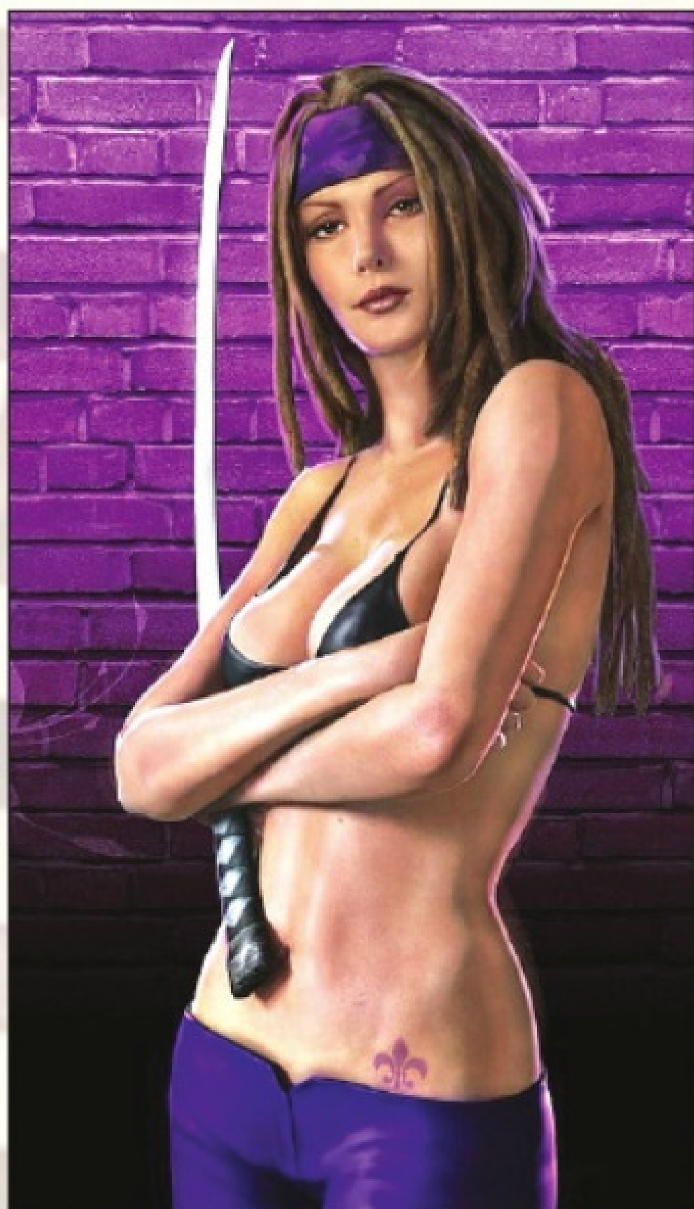
隐藏任务：揭露（Revelation）

此任务在游戏任何时间都可以启动，前往南城东北角的白色区域，最南端是警察局总部，在做圣美地任务线的时候，曾和绍迪来过这里。前往大楼的303室，分别到3个地点偷听录音，得知一个令人心寒的内幕，原来前作中的老大朱利斯为了金盆洗手过隐居生活，竟然将自己出卖给了警方。来到里间的办公室拿到朱利斯的档案，从中得到德克斯（Dex）的电话号码，给他拨打电话，约定在老教堂会面。


在教堂里碰到昔日的老大朱利斯


突破特警的包围

来到教堂见到的竟然是朱利斯，主角正要上前教训他，几只烟雾弹扔进了教堂，乌托尔公司的特种兵包围了这里，于是两人暂时将恩怨放在一边，共同清除杀进来的敌兵。清完3批敌人后，要跑到外面帮助朱利斯坚守教堂，他不是跟随，而是自由行动，因此要时刻照顾到他的安全。消灭几批敌人后，空中出现直升机，换火箭筒轰下来，然后跑到附近跳上朱利斯的汽车，不愧是当年老大，车上放有歼灭者火箭发射器，具有目标追踪功能，因此路上收拾尾随的车辆很轻松。逃到博物馆附近的遗迹，扛着火箭筒摧毁2架武装直升机，战斗结束。主角和朱利斯聊了起来，用子弹对他的背叛进行审判。解锁朱利斯的车辆。



支线任务篇

若要完成主线任务，必须完成一定量的支线任务来达到所需的声望，还会增强主角的能力，因此支线任务是贯穿主线始终的，所有支线任务共占有45%的完成度。每个支线任务可以反复挑战，根据表现进行评价。除了竞技挑战赛、黑车行和职业杀手任务，其他支线任务最高为LV6，每达成LV3和LV6都会有奖励。


很爽的碰碰车小游戏

终级破坏赛车（Demolition Derby）

又称碰碰车任务，接到任务后在车行进行简单的车辆改装，在比赛中保持全速行驶，要撞到对手时用氮气加速，尽量对对手造成较大的伤害来赚取金钱和声望，撞击侧面较容易重创对手。每完成1级会得到1点改装点数，可以将车辆武装得更好。在完成Lv6后，会在任务地点出现新的标识，可以使用一些特别车辆继续玩碰碰车游戏。

任务奖励： Lv3—修车改车费用降低5%；Lv6—得到任务中的全部改装赛车

贴身保镖（Crowd Control）


保护明星不被粉丝们骚扰

受经纪人委托，前去保护明星出席宣传活动，期间会有疯狂的粉丝跑过来滋扰明星，你要做的是抓住他（左Ctrl），然后扔到蓝色箭头标识的地点（如卡车、飞机、喷泉里）来赚取金钱。Lv3级之前很简单，Lv3-6级则困难多了，粉丝更多更疯狂，一次滋扰的多达3、4人，先扔人会耽搁时间，使明星的愤怒度提升很快，处理方法是用球棒先把接近的粉丝击倒，再抽空扔出去，行动期间尽量紧跟着明星，以免救应不及的状况发生。

任务奖励：

市中心：Lv3—购买服装打折5%；
Lv6—购买服装打折15%

码头：Lv3—获得胡椒喷雾；Lv6—获得电锯

送药任务（Drug Trafficking）

建议做此任务前，先做护卫任务，解锁小弟送车服务，然后招惹警察到4星通缉，抢到一辆装甲车（Bear）。此任务是保护NPC完成几宗交易，路上由NPC开车，你的任务是清除尾随追击的敌人。装甲车不必担心被打爆的问题，并且在交易的时候，你也不必下车去保护目标，待在车里开枪扫清敌人就行了。


保护主顾和车辆不被敌人摧毁

机场Lv3—X2 Ultimax霰弹枪；Lv6—无限霰弹枪弹药

旅店和码头Lv3—浪人恶名下降较快；Lv6—浪人恶名下降更快

护卫任务（Escort）

为名人的幽会提供驾驶服务，客户对车技有一定的要求，力求使他的满意度最高，他会在途中提出一些驾驶上的要求，也要努力做到。与此同时还要甩掉狗仔队的追踪，一旦拍摄较多的新闻照片，他们就有足够的资料来曝光，导致任务失败。

任务奖励：

红灯区Lv3—小弟送车服务（花费1000）；Lv6—小弟送车服务（免费）

大学城Lv3—圣美地恶名下降较快；Lv6—圣美地恶名下降更快

若完成以上两个地点的护送任务，则解锁一辆押运车



为主顾提供驾驶服务，不要让狗仔队拍到照片哦



驾驶直升机护送小弟们的车队

黑市拳任务（Fight Club）

建议在接任务前购买足够的食物，受伤时及时吃东西回血。在战斗期间，观众也会抛上来食物，可绕场跑动拾取。在几名对手距离较近的时候绕场飞跑，趁他们落单再上前痛击，打掉一定血量会有致命一击的机会，上前按E，再按屏幕提示完成操作。



参加地下组织的黑市拳比赛

任务奖励：

竞技场Lv3—解锁打气，近战攻击伤害提升15%；Lv6—解锁打气2，近战攻击伤害提升30%

监狱Lv3—解锁黑人大叔Legal Lee支援；Lv6—解锁警察局长Troy支援（通过打电话呼叫）

警员任务（Fuzz）

本任务是扮演警员“文明执法”，对付一些酗酒者、乱扔垃圾者、有伤风化者，此过程中有新闻记者跟随，用摄像机录下你的一举一动，尽量使用记者提醒的道具来制服违法者，这样得到的评价会更高，录制新闻影片也更快，如果无视他的建议，那就要在有限时间内多解决几个事件了。

任务奖励：

形象设计Lv3—解锁红外线瞄准手枪（Kobra）；Lv6—解锁无限手枪弹药

市郊Lv3—警察恶名下降较快；Lv6—警察恶名下降更快



扮演警察在街头文明执法

直升机突袭（Heli Assault）

此任务你要驾驶一辆武装直升机，来保护兄弟们进行交易的货车，途中会有敌人直升机和车辆的攻击，优先解决掉直升机，然后用飞弹炸掉沿途滋扰的车辆，不要离目标太远，等出现锁定框时用鼠标右键发射飞弹。在Lv4以后还需要低空飞行，让同伴爬上直升机将他们送到指定地点。

任务奖励：

拖车场：Lv3—子弹伤害减少5%；Lv6—子弹伤害减少15%

行政区：Lv3—购买武器5%折扣；Lv6—购买武器15%折扣

火焰越野赛车（Trail Blazing）

这是一个很好玩的小游戏，你穿上防火服驾驶一辆喷射火焰的小车朝一连串的中继点行驶，途中撞到行人和车都会能予时间的奖励，因此要尽可能的碾压到汽车和行人，看到燃气罐也不要放过，它会引起范围爆炸。

任务奖励：

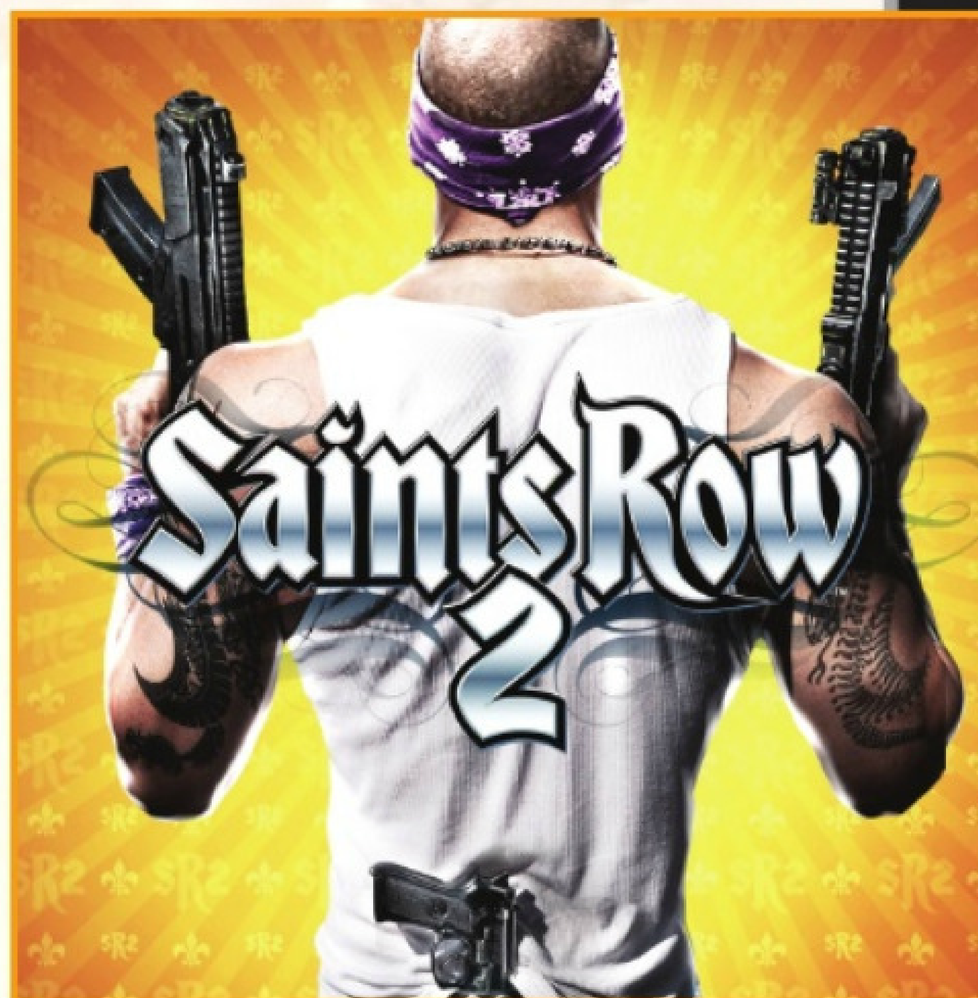
市中心：Lv3—爆炸伤害减少5%；Lv6—爆炸伤害减少20%

住宅区：Lv3—兄弟会恶名下降较快；Lv6—兄弟会恶名下降更快

若完成以上两个地点的火焰越野赛车，则解锁防火衣



驾驶燃烧小车在街道上奔驰



保险金事件（Insurance Fraud）


我要飞得更远，我要飞得更高

有趣的“碰瓷儿”小游戏，接完任务前往目标地点开始倒计时，朝汽车冲刺奔跑，在接触的瞬间用鼠标左或右键假摔，这样你就会被汽车撞飞，飞得越高越远，获赔的保险金越多。随着被撞次数的增加，肾上腺素也会积累，蓄满的时候会启动肾上腺素模式，被撞后会飞得更高摔得更狠，并且可以连续摔跌。建议在一开始直奔目标区域的圆圈地带，这里可以获得更多的肾上腺素，先把肾上腺素蓄满，再找一辆较重且开得较快的汽车冲过去，飞到空中的时候仍然可以控制方向，朝另一辆汽车的方向落下去，如此被连续撞击，很容易达到任务的金额。

任务奖励：

工厂：Lv3—耐力双倍；Lv6：耐力无限

博物馆：Lv3—被车辆撞击的伤害减少5%；Lv6—被车辆撞击的伤害减少15%

毁灭者（Mayhem）

本任务扮演的是破坏王角色，前往指定地点摧毁一切可以摧毁的东西，损失达到指定的金额就算完成。建议选择坚固和速度兼备的车辆，或者直接扛着火箭筒去轰炸，目标选择豪华轿车，还有围栏、电线杆、广告牌等公共设施，可以迅速的积累金额。那些坚固的大型货车，或者廉价的汽车就不要打了，会浪费时间。每次破坏的地点是随机的，如果刷出繁华商业区很容易完成任务，赌场和商店都是很好的目标。

任务奖励：

红灯区：Lv3—装修打折15%；Lv6—装修打折30%

核电厂：Lv3—解锁火焰喷射器；Lv6—解锁歼灭者火箭筒


摧毁一切可以摧破的破坏狂

抽粪车复仇者（Septic Avenger）

抽粪车由NPC驾驶，你要控制粪车的喷枪在街道上进行喷洒，注意观察小地图上的红色标识，经常按空格停车，将每个地方喷涂。任务是不限时的，只要有耐心和细心，便能将每个能获取金钱的地方都涂上。一般来说，重要的建筑物得到的金钱最多，其次是豪华汽车，还有街边成群的人也是不错的目标。


往汽车上喷涂便便

任务奖励：

红灯区：Lv3—购买食品打折5%；Lv6—购买食品打折15%

市郊：Lv3—武器精准性提升5%；Lv6—武器精准性提升15%

若完成以上两个地点的抽粪车复仇任务，则解锁抽粪车

女人争夺战（Snatch）

可以开你车库里的车辆接任务，最好是警方或乌托尔的装甲车，有无限的弹药可用，且不会有被打爆的危险。接完任务后，前往指定地点接女孩，按方向键↑叫她们上车，注意离小弟远一点，他们也有可能被召集上车，占位置。找齐女孩后再摆脱敌方的追逐，将女孩送到指定地点，完成任务。


在唐人街寻找女孩的位置

任务奖励：

唐人街：Lv3—生命恢复加速2倍；Lv6—生命恢复加速3倍

市中心：Lv3—解锁乌兹冲锋枪（Gal 43）；Lv6—解锁冲锋枪子弹无限





职业杀手（Hitman）

游戏中有5个区可拿到刺杀名单，每份名单上有6名要刺杀的目标，注意每个目标须满足一定的条件才会出现，目标位置会即时标在地图上，随时注意观察。在做任务期间，可由“系统菜单”→“讯息”→“活动”→“职业杀手”来切换任务目标。下面介绍每份名单目标的寻找方法：

Saints Row区的刺杀名单：

①Apoop：他喜欢跳舞，观察大地图，在Barrio地区有间叫夜总会“Night Club”的酒吧，赶到那里进入酒吧里的地下舞厅，等到午夜的时候他会出现，地点是随机的，有时在酒吧外，有时会在酒吧里抽烟。

②Larry：先去二手烂货服装店（On The Rag）买一件破烂T衫（Men's Tank Top）穿上，再到拖车厂区（Trailer Park），看到他正坐在椅子上喝啤酒。

③Seabaugh：是个穿着夸张的海盗船长，前往Marina区，在码头有一艘海盗船，船长就在附近的一家餐厅里，等他出来上前解决。

④Mr.Flegel：这家伙喜欢纹身，前往大本营所在的红灯区刺青店，随便在身上纹个图案，目标便会出现。

⑤Lt.Freeball：是个下身穿花格短裤的个性警察，他在街道上巡逻，任何地方都有可能碰到他，笔者是在做其他行刺任务途中引起通缉时的警车里碰到他的，能不能碰到还是要看RP的。

⑥Russell：他喜欢做考古研究，前往地城东部唯一的矿工服装店，由楼梯下到地下钟乳石岩洞便能找到他。



喜欢跳舞的Apoop只会在午夜出现

Hotels&Marina区的刺杀名单：

①Jeremiah：这家伙很喜欢摩托车，抢辆摩托车在Marina区逛一下就能看到他了。巧的很，笔者抢的正是这家伙的车。

②Nate：这个家伙喜欢赌两手，于是前往赛波顿赌场，它位于Marina区的烙印服装店（Branded）之南。在赌场里玩几把赌博小游戏，这家伙就会出现在老虎机前面。

③Brain：他的职业是医生，找到他很简单，拨打电话911，他就会驾驶救护车出现。


喜欢赌博的Nate出现在机器前



打电话叫救护车，Brain就会驾车赶到

④Chris：前往这一地区东北边的博物馆，到纪念品商店买点东西，目标就会在商店附近出现。

⑤Randy：在Marina区码头购买水上摩托或快艇后会出现。

⑥Nick：在Marina区的赌场的西边隔条马路，有一间夜鹭旅店，进入大厅后乘电梯上去，在客户里看到他坐在沙发上，身边还有一大堆女人。

Trailer Park区的刺杀名单：

①Shannon：他是拖车场的保安，去Trailer Park区，主动找人打架，就能看到他了。

②Jim：前往城市西南方的核电厂，在岛上拨打电话555-6677，目标会穿着防火服，开着一辆消防车出现。

③Roje：他热爱音乐，他只在一定唱片行买唱片。前往Suburbs Expansion区的唱片店买3支曲子，目标就会在唱片店附近出现。

④Mike：是个市中心（Downtown）区医院的护理员，他在医院的附近徘徊。实在找不到医院的话，可以自杀传送过去，目标的坐标就会出现在地图上。

⑤Clint：这家伙是个年经的歌迷，先到商店买几瓶酒带在身上，然后前往大学城（University）北边的露天体育场，也就是接碰碰车任务的建筑外喝掉2瓶酒，目标戴着小蜜蜂帽子，穿着黄色运动衫出现，不过这是个陷阱，将他打倒后，真正的目标驾驶逃逸，换上火箭筒轰掉吧。

⑥Greg：目标在一家快餐店打工，先将身上的食物清空，再前往雀斑母狗（Freckle Bitch）快餐店购买菜单上所有的4种食物，这个扮成大灰狼的家伙就会在附近出现。

Barrio区的刺杀名单：

①Alvan：目标是非法经营纸牌游戏的大学生，先到商店买2瓶酒，前往南城西北的Arean区，在大体育馆西北边有一处露天电影院，也就是在地图上车行和竞赛图标中间的位置，在那里将2瓶酒喝下，目标会出现在屋顶。

②Brad：他是一名街头混混，在Barrio地区逛逛并随便找处地方涂鸦，他有可能在附近出现。

③Anoop：他是个穿着花衬衫并热衷于拍情色录像的警察，在街上惹事造成3星通缉，他会驾着警车赶到。

④Frank：他是名出租车司机，拨打电话555-455-8008呼叫出租车，他会开计程车赶到。


喝几瓶酒就能发现Alvan站在屋顶



拨打外卖的电话，外卖小子驾车出现

⑤Scott：他是快餐店的外卖小子，随时拨打电话555-6328，他就会驾驶着外卖车出现在街道上，以后打这个号码可以叫外卖。

⑥James：前往北城西部的Suburbs区，有一家名为“Technically Legal”的脱衣舞俱乐部，它的位置在该区唯一车行“外国势力”的附近。进入俱乐部等到午夜，玩一会小游戏，目标便会在大厅里出现。

Prison 区的刺杀名单：

①Everett：他是一名水手，上岸就会去红灯区玩。前往大本营所在的红灯Red Light）区杀几名经纪人（很好认，穿着鲜艳的服饰，头戴插有鸡毛的礼帽），在附近的街道上就能看到他了。

②Justin：她是一名盗墓者，在晚上10点到凌晨4点去Suburbs Expansion区的墓地，就会遇到她。

③Chris：他是一名特技人，喜欢骑摩托车炫耀他的车技。前往Arena或Project区骑摩托车闲逛便可以碰到他。

④Tim：他是一名消防员，拨打555-3473后他会驾驶消防车出现。

⑤Mitri：先去商店买两瓶酒，前往Factories区高速公路交流道，也就是矿工服装店的西侧位置，喝两瓶酒后目标出现。

⑥Frank：他是一名正直的FBI探员，惹事造成5星通缉，Frank会驾驶FBI装甲车赶到。

任务奖励：

完成1张刺杀名单：解锁手雷；完成3张刺杀名单：解锁遥控炸弹；完成5张名单：步枪子弹无限。



在红灯区发现水手Everett的身影



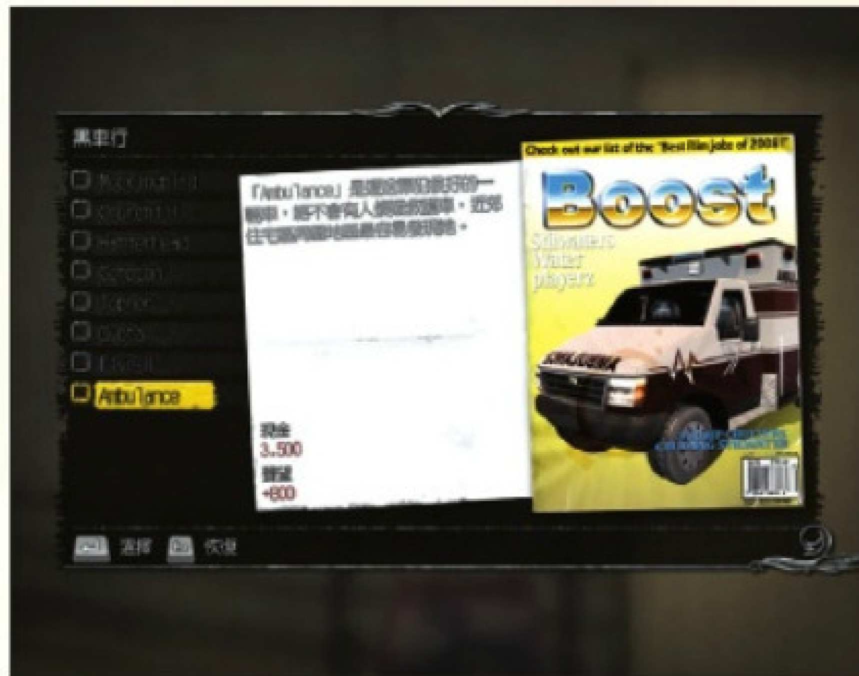
驾驶摩托车逛逛就能发现特技人Chris

黑车行任务（Chop Shop）

在城中有5家黑车行，每家车行委托你收集8种车辆。由“系统菜单”→“讯息”→“活动”→“黑车行”来切换任务目标，雷达会自动显示目前位置周围的搜索目标，这个任务有较大的随机性。找到需要的车后，有几种方法让它停下来，一是开到它的前面制造交通事故，或开一辆体型大的车（如FBI装甲车）横在路面上；二是主角跑到它的前面直接撞上去，司机因害怕事故责任而逃逸；三是直接开枪将司机解决掉，然后将车修好。拿到车后最好开到自己的住所车库储存，再拿出来便能消除警察恶名，并且仓库以后可以无限取用该车。

任务奖励：

完成1张收集名单：解锁一辆小型越野车；完成2张收集名单：解锁联合收割机；完成5张收集名单：修车和改车折扣75%



每家黑车行都会请主角收集指定的8辆汽车



游戏中有花样繁多的载具竞赛小游戏

竞技挑战赛（Diversions）

完成指定的车辆或飞机的竞赛，某些比赛可以开着自己改装的车辆来完成。以下介绍每项竞赛可获取的奖励。

完成所有直升机挑战：解锁特殊涂装的直升机
完成所有摩托车挑战：解锁金色哈雷
出租车驾驶达到Lv10：解锁特殊涂装的出租车
救护车工作达到Lv10：解锁特殊涂装的救护车、电击器
消防车工作达到Lv10：解锁特殊涂装的消防车，防火衣
拖车工作达到Lv10：特殊涂装的拖车
完成游戏“僵尸群起”（在住处的电视上玩）：解锁僵尸头套

编者按：《黑道圣徒2》描写了美国某虚拟城市里发生的故事，那里黑帮林立、秩序混乱，黑恶势力相互倾轧，形成了社会动荡主要因素。小民生活在黑白两道的双重压榨之中，财产和生命安全得不到分毫的保障，玩家可以在游戏中清楚地看到并体会到西方资本主义国家过度自由化所带来的恶果。同CS等射击竞技类游戏一样，本游戏中有很多匪警对抗和破坏的场面，我们在此提醒各位玩家应以娱乐和批判的态度来对待，明辨是非，不要把虚拟世界的暴力倾向延伸到现实生活中来。



大城市一日游 旅行指南
——《黑道圣徒2》

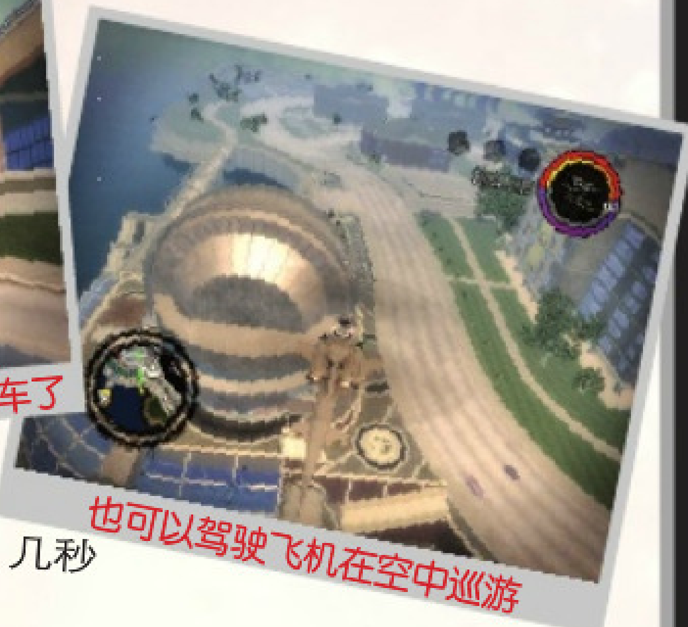
大家好！我是来自大城市铁岭莲花乡赤水沟子的，我跟你说哈嗯，前几天吧，我玩了下《黑道圣徒2》，真有一种辽阔的感觉，比铁岭可真大多了，也老繁华了，所以吧，我打算带大伙一起去溜达溜达。音乐准备好了么？Music!

出行篇

出发前俺还得唠两句，在大城市里溜达，最简单的方式就是叭唧叭唧的走11路了，就是太耽误功夫了，也可以按住Shift键，可人的耐力老短暂了，老哥我教你一招，拿出你的手机，在上面输入#6并拨号，那么在密技里就能调用无限耐力，你可以在城里随便了。当然了，你也可以直接在大街上“借”别人的车，或打电话叫小弟送车来，其实吧，最便捷的方法还是打出租车，这个别人我不告诉他，记住这两个电话：8198415、0180174，是出租车司机的，也可以致电（555）4558008给TNA出租车公司，都能得到出租车服务，上车后便在地图上设定要去的地方，几秒种瞬移过去了。

如果想要体验大海的感觉，就必须得找船出海了，可以到北城船坞处购买摩托艇，或者在南城大学码头附近刷出快艇龙卷风和邮轮船长号，在海上能够找一些神秘的孤岛遗迹。在南城的最南端还有机场，那里有啄木鸟和狼獾两种飞机刷出，做过主线任务的话，那么能驾驶的飞机就老多了，直接到大本营的楼顶机库开直升机飞吧。


最便捷的出行方式就是打出租车了


也可以驾驶飞机在空中巡游

北城名胜篇

下面老哥先介绍史城的重要景点，先从北城开整，北城的东部是繁华的市中心、博物馆和海岸旅游景区的汇聚地，市政厅、法院、警察局总部等职能部门也在这儿。北城的西边是经济相对落后的郊区，有墓地和拖车厂，不过也有新近开发的高档别墅群。

7：00－8：00博物馆：博物馆前面是老大一块的草坪，入口能看到清真寺风格的建筑和古雕塑，后面是破烂的竞技场，在山顶则是著名的帕台农神庙废墟，是利用从雅典卫城运来的残片重建的，站在这里吧，忽然会有一种苍桑的感觉，这历史的繁华也跟做梦一样一样的。在山脚的建筑里还有家服装店，出售点纪念品，包括古代头盔和剑士凉鞋，买不买随便，老哥可是不吃回扣的哦。


博物馆的入口全是古建筑，里面的大殿是清真寺风格的


残破的帕台农神庙的遗迹

8：10－9：00码头区：这里离博物馆也就10分钟的车程，在码头的港湾停泊着一艘年代久远的海盗船，可以上船看看海景，听听哗啦哗啦的海涛声，老有节奏感啦，对，这叫韵律。在船的附近还有晃悠悠的栈桥，它将海盗船和石崖上的灯塔联结在了一起，桥上经常有身穿泳装的型男美女溜达，碰到贼漂亮的，老哥我经常趁人不注意多瞄两眼或咔嚓两张。在栈桥附近有条神秘的骷髅洞直通下面的海滩，在海滩能听到铿锵的锹镐声，这是为什么呢？是有人在挖宝藏么？灯塔共有8层之高，站在顶部凭栏远眺，能俯瞰到整个码头区域。


在码头区停泊着一艘古老的海盗船



在机器上玩玩同花顺的扑克牌游戏


到赌场后面的泳池泳一圈吧


来得还早，赌场里的人并不算多

9：05－10：00赌场：来史市不能不到赌场逛逛，它就在码头附近的服装店斜对面，也就5分钟的道儿。赌场里装修的老豪华了，满耳朵里都是唧哩咣铛的赌博机的声音，这里有两种扑克牌游戏可以玩，同花顺和21点，觉得还行的话碰下手气吧，但是老哥还是多说一句，小赌怡情，大赌伤身呐，玩玩还行，整个妻离子散就太败花了。赌场后面是休闲区域，有网球场和泳池，靓妞挺多的，哥们我换泳装下去游一圈儿。

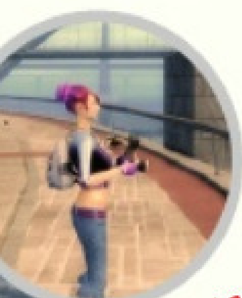
10：15－11：30超级商场：这儿块在地图上没有标出来，算是隐藏的，其实做主线任务的时候来到这儿，就在市中心安全屋和酒吧之间地方。商场共有5层，注意坐电梯下去后别忘了在地图上标上出口位置，商场太大了，转晕的话可真回不了家啊。商场里有3间服装店，有很多好玩的帽子卖，还有一些速食店可以采购食物，反正也临近中午了，在这儿垫吧一口吧。商场里有展售的跑车，上去在商场里飚下车技，这里的车是无限刷新的，可惜的是开不回家，因为这车坐不了电梯呐。


在超级商场里发DM的老兄


驾驶展售的跑车在商场里逛逛

11：35－12：00小河沿路：出了商场，咱到河边溜达溜达，也就是北城南侧的河岸，是不错的风景观赏区，漫步在河沿人行道上，可以看到北城的对岸，东边是两座斜拉钢丝桥，西边则是透明的玻璃人行道，在北边还有处蹦极的好去处，跑上斜拉钢丝的支柱，在顶部纵身朝下面的马路跳下去，再按住E键放开降落伞，嘿嘿，很刺激吧？！没试过？反正老哥这么玩过！


河畔的风景是不错滴


美景当前，拍张照片留念吧

南城名胜篇

现在北城逛差不多了，再径往南城走，这里由乌托尔总部所在的黑街圣徒区、红灯区、竞技场区、唐人街和大学城组成，在城区的最南端，还有码头和机场，这些地方最好都去看一看，不过时间的关系，挑重点了。

12：00－13：00唐人街：来到史城不得不到唐人街逛逛，望着满眼的中文字挺亲切的，仿古建筑也老多老多了，就是我感觉吧，中国的文化老外永远也只能仿个皮毛，是吃不透的。在唐人街被称为“小上海”的街道有一间酒楼是可以进去的，也就是主线任务里和小日本比刀的那间中式红楼，反正也赶上饭口了，在这儿一边儿听听丝竹音乐一边吃点东西，挺不错的。在附近有挺多店家摆的摊位，街上还有件挺大的翡翠雕件，就不怕抢吗？在牌坊附近有两座宏伟的仿古塔楼，有十数层之高，简值无法比喻了，太壮观了！


唐人街不可不去，你知道什么叫幸福吗


唐人街里的仿古建筑


巨大的翡翠玉雕

宏伟的中式塔楼

13：10－13：30洪流记念大教堂：位于黑街圣徒区的繁华街道上，如今这座老教堂已经落没，少人问津了，也正因如此，前作的老大朱利斯才会选择这里隐姓埋名，躲避江湖的仇杀。说真的，教堂外面瞅还行，里面空荡荡的也没啥瞧的，其实就是搂草打兔子，顺道瞄一眼。

大教堂的外面，雄伟壮观


站在教堂的内部

13：35－14：00菲利浦大厦：这儿是乌托尔企业的总部，和老教堂隔路相望，是城中最庞大最豪华的建筑群。开阔的广场上是巨大的雕塑和喷泉，楼体由5座卫星楼围绕主楼而成，建筑风格充满了现代科技的气息。


菲利浦大厦充满了现代和科技的气息

14：20－14：40体育场：位于南城的西北部，城中重要的比赛都在这里举行，只是没办法直接进去，也就在外面看看巨大的穹顶。如果没事儿可在这里打打黑市拳，赚点声望和外快，随便说一句，要是打黑市拳的时候觉得招式太单调了，解完浪人、圣美地和兄弟会主线剧情的话，可以在整形店里转换格斗风格，就能用其它的武术流派了，那掐起来咋咋呼呼的可老带劲了。


这里就是大体育场了，只能呆在外面看看造型

14：50－15：20大学城：大学的主楼馆里有服装店，里面卖一些学生服装，还有搞怪的头盔，可以装扮成蚊子哦，这……太搞了吧！在主楼馆周围则是历史、数学等科目教学楼，还有博物馆和天文馆，不愧是大学校园，学习气氛挺浓的，一些学生坐在草坪上装模作样写写画画的，也有拿笔记本的家伙不知在整啥，老哥我小时候家里穷，没什么钱上学，来到这里感受一下学校气氛，心里可老激动了。


大学校园里宁静祥和


这个帽子也太雷人了吧


海中的骨骸之岛

海外奇遇篇

15：30－17：00海上休闲：城里逛差不多了，可以找船只到海上晃晃，晕船的伙计得先吃药了，在海里可以找到很多隐秘的岛屿和遗迹，具体位置可参照本刊攻略中的大地图隐藏地点标注。

除了这些，那天老哥我发现两个有意思的地方，先在城西北的海域找到遗迹之岛，爬上石阶找到个隐藏的路标，我就沿着箭头的方向呼啦啦的开啊开，结果开到头儿屏幕提醒我别走啊，不能丢下圣徒的兄弟，这时候船就自动调头儿了，我就继续沿着这个方向开啊开，结果发现了一座小岛，以为发现了传说中的宝藏，我这个高兴劲啊可甭提了，连忙从船上就嗖的一下蹦上去了，这一蹦不要紧，出事儿了！


晕乎乎，海里居然有这样一只大兔子

我当时就感觉脚下一空，整座小岛不见了，我的整个身体掉进了拔凉拔凉的海水里，身边多了很多的路标，还好我也瞅见那只船还在。朝着路标指的方向望过去，海水里慢慢升起一只大兔子，我说哥们你是被派来来整我的么？多亏哥们我还练过，要还不被你整成泡菜啊！我二话没说就上了船，朝着这个大兔子就是一梭子，它就像一阵风消失了。事后我心里小鹿乱撞老害怕了，心想这可能是制作组隐藏的一个小彩蛋吧。


海岛遗迹里隐藏的洞穴

还有个地方，是在一座称为意志绿洲的小岛上，岛上的水潭清澈见底，里面游着不知名的鱼儿。在瀑布后面隐藏有一座洞穴，我注意到石柱上的图案，正是制作公司Volition的标识，上面的字母虽然有点模糊，还是能分辨出来的。从这些细节来看，制作组可真是老用心了。

游完了大海，天色也快黑了，看大家挺紧的，下面安排的是自由活动时间，我给大伙整点新鲜的。

马路见闻篇

17：00－20：00自由活动：游戏里的人老有意思了，有的穿着夸张服饰的家伙招摇过市；也有裸奔者骚扰路人的，正遭到警察的逮捕；有的喜欢纹身，左青龙右白虎，腰间还纹个米老鼠；在度假区、公园和体育场，还经常能看到打太极拳的团队，居然练得还有模有样，有的时候还会有练四重唱的歌手，美声发音也挺标准的；更有的人戴着笨拙的头盔，衬衫上大书S，难道是大小S的粉丝？总之，街边有各式各样的人，用心观察，挺耐看的。如果有三两成堆的路人，你试着过去挑衅一下，他们保准会怒气冲天的朝你扑过来，这时候你就撒丫子跑吧，结果呢，他们的怒火没处发泄，会互相掐起来，嘿嘿，有意思吧。


这位变态的大叔，只穿内裤就来舞厅跳了


打太极拳的美女们



将自己的形象画到广告牌上

想恶搞一下路人的话，不妨拨打电话5556677，会送来一辆抽粪车车，用上面的水枪朝路人喷洒粪水，看路上行人失魂落魄的落荒而逃，是否有点爽啊？什么，太邪恶了？那么就拨打5556328，换一辆外卖车朝路人喷洒可乐吧，这样总行了吧！

在城区还有一种比较刺激的休闲活动，有心脏病的玩家就不用尝试它了。前往大本营的楼顶取架直升机，攀升到月亮之上，脚下的城区已经变成模糊不清的茫然一片，这时从直升机上纵身跳下，张开臂膀任夜风从腋下呼啦啦的吹呀吹，像一只大鸟自由飞翔，随着城区的楼宇逐渐露出来，街道也慢慢的能看清楚了，这时再按E键打开降落伞，在缓慢的下落中悠哉地看着城区的夜景，和地面还真是不一样的感觉。


练习四重唱的绅士们

想当大明星吗？嘿嘿，这里介绍一个让你上广告的方法，在北城东数第3座桥的桥头有块珠宝广告的牌子，看到了吗？只要你将城里的珠宝店全部买下，那么你就能为自己店里的珠宝做广告了，在你换装的1天（游戏时间）之后，在广告牌上就会出现你的形象，包括容貌、发型和服饰都一样一样的。


玩玩刺激的高空跳伞吧

好了，时间也不早了，明天还要赶回铁岭呢，一日游的介绍就整到这儿了，大伙如果觉得好，就给俺呱唧呱唧，时间不用多，10秒就够了。真心希望续作早日到来，那时候老哥再带你们一起去见证奇迹的时刻，Thank You！！


用抽粪车朝路人喷洒粪水

为什么要玩这款游戏?

古龙的《绝代双骄》不知改编翻拍了多少回，就连游戏也已出滥，因此不用指望这部游戏在剧情上能给你多少的惊喜，游戏的剧情是忠于原著的，走马观花可也。这部游戏的独特之处，是在于华丽的战斗系统：普通攻击、蓄力攻击、技能攻击以及瞬杀和怒杀，变化多端，绚烂夺目。游戏还有丰富的收集元素，有饰品和武功秘籍的收集，有各大Boss的战魂收集，有100种称号的收集，有怪物和人物图鉴的收集，这些都极大增加了游戏的耐玩度。

游戏中还有完善的合成系统，用打怪掉落的药草配合药方来炼制丹药；用两件相近的武器防具来合成新的装备；将敌人掉落的战魂镶嵌在装备上来增加稀有属性，使玩家体会到创造的乐趣。

本作的剧情是围绕小鱼儿展开了，从恶人谷开始，至兄弟决战结束，剧情线还是比较完整的。冒险的旅途中小鱼儿会与5位女主角进行对话互动，从而影响到彼此的好感度，根据好感度会达成7种不同的结局。

就本作的素质而言，属于国产单机游戏的上乘之作，我们能从中体会到制作者的努力和用心。在剧情上缺少创意和革新，但在战斗上能体会前所未有的乐趣和快感，在当下的单机市场情状下，可谓为一剑西来，天外飞仙。



新绝代双骄之鱼戏江湖篇



乍现的光芒

■辽宁 枫红一刀流

笔者拿到这款游戏时，本不抱太多期望，因为这弹指十年间，过手的国产游戏有百十款了，多是在皮毛上下功夫，能在内容上精雕细琢的，实在是凤毛麟角。而开始把玩这款游戏，觉得它的皮毛并不光鲜，绝代双骄的剧情已经有些老套陈旧，但是它的战斗系统、它的音乐、它的画面表现，着实叫人惊艳。伴随着游戏进程，挑战和收集的欲望愈加的高涨，强烈的打击感，鲜明的铠甲，风格迥异的技能招式，彻底把我感动了。可以这么说，它是一只旧瓶装着的新酒，并且是一瓶好酒！

国产单机游戏势微的今天，能有小组如此细致用心地制作一款游戏，实在难能可贵。据称这只是飞行船的十几号人用10个月制作的游戏，受成本和时间的压力，不知道有多少精彩的设定没有实现，但是，我们仍然可以看到他们的努力和才华。

中国的单机游戏制作，从来不缺少技术和策划人才，缺少的只是玩家的支持和市场的信心。希望在这个落寞的中文单机游戏时代，乍然一现的光芒能够吸引我们的双眼，让我们多一些热忱的支持，多一些宽容的对待，使得它得以延续。如果没有成本的压力，如果没有盗版的威胁，如果决策者和开发人员有足够的信心，那么，会有更多的资金和人员加入到这个行业来，我们可以玩到更好更多的中文单机游戏，而不用整天去看e文字母去打发无聊的日子。

最后说下本作可以改进的方面，既然有技术力量开发这样一套引擎，设定如此独特的战斗系统，那么就没有必要再依赖于《绝代双骄》这只旧瓶子了，像《幻想三国志》那样天马行空另辟蹊径，相信可以走出一番新天地来。在游戏的画面上，动画和静画略显单薄，可以做得更精美，并且不必靠玉腿和酥胸来吸引眼球，还是传统保守一点的好，本作“突破”的实在太多了，眼看着可爱的铁心兰身后只剩下一个“小屁帘”，着实有种痛心的感觉。

笔者入手了普通和豪华两种版本，游戏的普通版实在太简单，其实还可以做得更好。而豪华版确实很豪华，拿在手里厚重沉稳，盒子密实精美，赠品也漂亮实惠，做礼品和收藏都不错。

精品	总评 8.6
制作	飞行船
发行	娱乐通
类型	动作角色
语种	中文
文化包容性	9.0
上手精通	8.5
画面	8.5
音效	9.5
创新	9.0
剧情	7.5





第一章：刀下遗孤天涯远　恶中魔星岁月稠

恶人谷中，魏无心挑战“天下第一大恶人”的称号，江小鱼上台参战。此时进入教学模式，对界面和攻击方式进行详细的讲解。在熟悉操作后，用魏无心这个靶子练习一会儿，时间倒溯至一天之前……

小鱼儿在客栈向哈哈儿骗到一部《笑佛经》，然后到谷里的村庄转一圈，后村司马烟的铁匠铺是购买武器防具的地方，属性是随机的且看不到的，买到才能看到，因此S/L大法可以帮助买到满意的装备。其他诸如杂货店、书商都可逛逛，不过现在还没钱消费。

正往前村杜杀屋走，路上遇到魏氏兄妹询问屠娇娇的住处，小鱼儿瞧不惯魏无心嚣张拔扈的架式，自然不肯透露。见到杜杀，得到打野狼皮的任务，走前村－后村－后山谷地西，杀狼打10张狼皮。回村找杜杀，不想屋里遇到吊睛大虎，练习一下瞬杀攻击，由背后较容易打出瞬杀。借机整蛊杜老大，没想到他发火了，叫小鱼儿继续去练功。

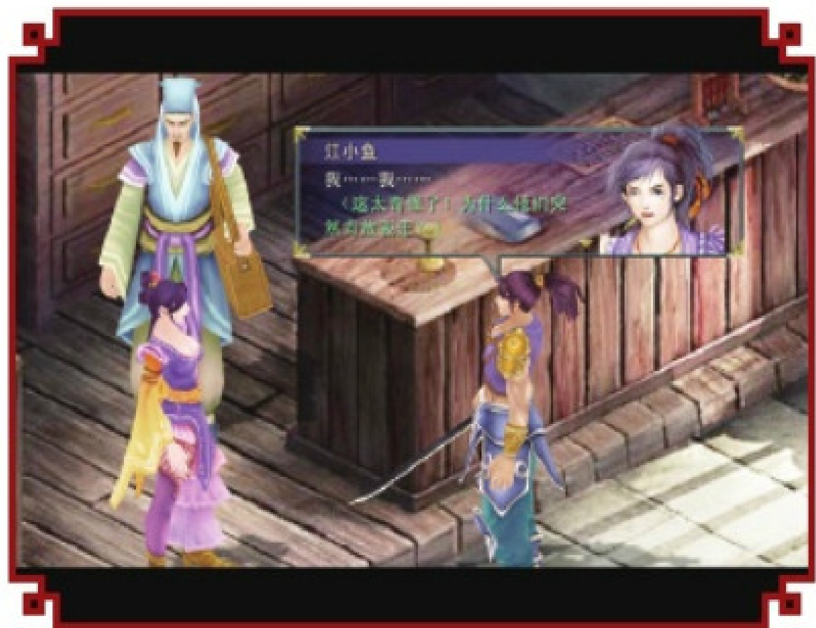
离开杜杀屋，前往入谷隧道兜转，遇到提刀的大汉巴蜀东，戏弄他一番开始第一场Boss战，可用跑动的时间来蓄气，再近身释放集气攻击，或绕到背后尝试瞬杀拿到他的图鉴，打完得到珍贵的缅刀。回到谷里将缅刀送给老西，得到一些回赠品，利用这些东西就可以练习合成了。

来到屠娇娇处，和屋里的魏晶灵说笑几句，拆穿屠娇娇的伪装，然后去后山找魏氏兄妹。走后山谷地西－谷地山道－后山谷地东，在途中可练习怒气攻击，有一击必杀效果。看到魏氏兄妹争执，小鱼儿上前取笑一番，魏无心扬言要在天下第一恶人大赛上挑战小鱼儿。待魏氏兄妹离开后，回村找屠娇娇覆命，得到寻找脸模的任务。



打跑了魏无心，将解药置入洞中的水源

来到司马烟的铁匠铺，骗到脸模的线索。到药铺找万春流谈话，到乱葬岗南打老虎得到柔软的皮，再到后山谷地东的右上角拾得绮萝藤，回村交给万春流得到脸模，再将它送给屠娇娇学得开锁术。



屠娇娇突然叫小鱼儿去吃酒席

天色不早，小鱼儿回住处休息，半夜魏无心找上门来，说妹妹晶灵失踪了，于是两人一起到后山寻找。走后山谷地西－谷地山道－后山谷地东－乱葬岗北－极恶洞岔－极恶洞瀑布，魏无心引诱小鱼儿走到崖边，一掌将他打落洞底。走极恶洞底－洞底水道前－洞底水道后－洞外山路。此时天色已亮，往前来到聚恶台，看到魏无心正在挑战诸恶人，于是上前将这家伙击败，魏氏兄妹悻然离去。

诸恶人正在客栈为小鱼儿庆功，这时得知谷外的牦牛被人毒死了，小鱼儿于是由前村进入谷隧道，穿至恶人谷入口调查地上的牦牛，此时魏晶灵赶来说谷里的屠娇娇等人都中毒了，于是连忙回到村落大厅见万春流，得知屠娇娇中了碧蛇神君的蛇毒。

从万春流手上拿到清净散，走谷地山道南－万恶台－洞外山路－洞底水道后－洞底水道前－极恶洞底，在泉源处找到魏无心，再次将他击败，魏晶灵上前求情，小鱼儿便放其一条生路。

小鱼儿将解药置入水源，然后回到后村药铺找万春流，谈论杀害双亲的仇人，以及那个曾在童年出现过的神秘黑衣人，正为出谷的事犯愁，屠娇娇找上门来，要小鱼儿赶快去村落大厅赴宴。一顿吃喝后，小鱼儿便向恶人们道别，离开恶人谷来到了外面的花花世界。

支线任务：诗词歌赋

在恶人谷前村往后村的木桥附近有名书生叫游卿苍，跟他学背一首古诗，得到100文钱。

小贴士

支线任务有严格的时间限制，在进行每章节时要尽早完成该处的支线任务，免得错过时机。

重要道具/秘籍收集

后山谷地西：《奇门遁甲》；后山谷地东：铜晶护符；洞窟乙：护心镜；洞窟丙：生息宝戒；洞窟丁：云幻羽饰；洞窟戊：玄灵护符。

小贴士

宝箱中的武器装备和药材是随机刷出的，而饰品则是固定的。秘籍有一小部分在书商那里出售，随着剧情进程开放，而大部分则是在宝箱或剧情里得到的。本攻略提供全饰品和全秘籍收集指南，所有藏有饰品和秘籍的宝箱都会注明迷宫名称，玩家可据此搜索。

战魂的收集

杀敌有几率掉落战魂，可将它们镶嵌在对应的武器或防具上来增加稀有属性，若要将战魂分离出来，需要放入墨玉，否则会失去战魂。打战魂需要足够等级和些许的运气，战前记得装备提升战魂掉落率的道具。

某些角色在开始出场时异常强大，取胜几率很小，如魏无牙和江别鹤之流，所以开始没有必要去逆转必败的战斗，他们的战魂可利用最后的挑战机会来拿。有的角色则仅有一次战斗机会，如萧咪咪、万知老人等，则要好好把握这唯一的机会。

游戏中所有珍稀战魂属性一览

（以人物的出场顺序排列）

战魂原主	绑定	战魂属性
巴蜀东	武器	外攻+20
魏无心	武器	外攻+15%、闪避+15、中毒50%几率免疫
黄牛	鞋子	会心+10、外攻+20
白羊	武器	外攻+10%、外防+10%
碧蛇神君	头盔	20%几率附加中毒状态、中毒免疫
猫头鹰	武器	攻击20%几率附加卸甲状态、攻击20%几率附加燃烧状态
灰蝙蝠	鞋子	闪避+12
赵全海	头盔	外防+30%、外攻+20%、命中-30
柳玉如	头盔	命中+12、会心+12
冯天雨	武器	命中-20、外攻+30%
献果神君	衣装	回复+30、回气-30
江玉郎	头盔	命中+15、闪避+20
萧咪咪	衣装	攻击10%几率附加晕厥状态、攻击10%几率附加盲目状态
轩辕三光	武器	外攻+100%、命中-50、外防-20%
王一抓	武器	命中+20、外攻+20%
邱清波	武器	外攻+30、闪避+5、内劲+30%
江别鹤	武器	生命吸收+4、真气吸收+4
魏无牙	武器	普通攻击有15%几率3连击
火工和尚	衣装	最大生命+250、最大真气+200、内劲+15%
张红玉	武器	命中+100、会心-50、外攻-20%
万知老人	衣装	命中+30、闪避+15、会心+15
李迪	鞋子	攻速+20%、命中+25、获得经验-20
白开心	头盔	物品掉落率+10%、力内体速防皆-1、命中闪避会心和格挡皆+1
罗三	鞋子	获得经验+10%
罗九	鞋子	获得金钱+25%
邀月	武器	会心、命中、闪避皆+15、外攻+15%
魏白衣	武器	外攻+15%、闪避+20、生命-300
魏麻衣	武器	外攻+25%、外防+15%、真气-300
白山君	武器	会心+10、攻速+5%
马夫人	鞋子	晕厥状态30%几率免疫、移动速度+30%
李大嘴	武器	生命吸收+5
屠娇娇	武器	外功攻击-50%、攻击26%几率附加虚弱状态、攻击速度+50%
哈哈儿	武器	真气吸收+5
阴九幽	武器	攻速+25%、移速+25%、闪避+5、真气+50%、生命-50%
慕容双	头盔	命中+20、内劲+20%
慕容珊珊	武器	普通攻击15%几率2连击

第二章：樱桃宝马逐香影　碧磷毒掌舞腥风

藏海村

来到藏海村，桃花姑娘正和珠宝商洛伊争执，小鱼儿上前将奸商修理一顿，桃花邀请小鱼儿到家里休息。小鱼儿在桃花家睡过一觉，回到村上闲逛，看到桃花正和卖马人理论，于是决定整治奸商一番。回到帐篷等马贩上门，然后打倒所有的奸商护卫，回到帐篷和桃花道别，由草场高原离开村落。路上遇到铁心男（兰），小鱼儿耍诡计点了她的穴道，迫她认了师父，说话间桃花追了上来，说一群人袭击了藏海村。



小鱼儿在藏海村戏弄马贩子

返回村里，见铁心兰被一群强盗围困，将强盗击败，出现红衣少女将他们全部杀死，随后向铁心兰索要东西，小鱼儿趁机放火烧走了她的樱桃马，然后带着铁心兰逃离村庄。逃至草场中段，找座破庙休息，得知那红衣少女叫小仙女张菁，要抢的是一张藏宝图。

小鱼儿将铁心兰迷倒，刚要搜身碰到张菁追进来，于是将她引至庭院打倒，然后带到庙里好好惩罚了一番，再带着铁心兰离开。逃至草场后段，铁心兰哭晕在地上，小鱼儿见摆脱不了这包袱，只好带着她往下一城镇治病。

支线任务：咫尺天涯

进入达瓦帐篷和阿兰达瓦交谈，得知李又白拿了她一枚戒指，于是到草场入口的帐篷找李又白，他很客气的交还戒指，将它交还给阿兰达瓦得到天灵玄镜。

支线任务：祖传珠链事件

进次仁帐篷找满脸忧色的夏还苍谈话，得知他的祖传珠链被强盗夺走了，小鱼儿便答应帮他将珠链找回。前往海晏镇找杂货郎对话，用500文钱买到一颗珍珠，并得知强盗可能去了四海镇。前往四海镇往右下的院子，听小孩说里面的人很可怕，发现屋门锁着。在后来从石岳岛回镇后，发现院子里的民房丙可以进入了，进去打败刀疤大汉夺回珠链。

回到藏海村的次仁帐篷，得知夏还苍回家乡了。前往安庆南城的城北民房找到夏还苍，将珠链还给他，得到苍蓝白玉。

支线任务：惩治护卫

替桃花教训过奸商后，在村中找次仁谈话，得到惩治奸商护卫的任务。前往草场杀20名护卫，回来交任务得到100文钱。

海晏镇

来到海晏镇，将铁心兰安顿在客栈兰字房，然后到百草堂请大夫，在柜前遇到自称神医的女子，她指点小鱼儿到镇郊寻找七花青蛇胆，建议出镇前到药铺买点蛇蛊解毒散。走镇郊山道前－镇郊山道中－镇郊山道后－海晏镇郊，往前是碧蛇门的老巢，上前将一名门人砍翻，进入碧蛇洞。由前段一直杀至后段的山洞，取得青蛇

胆，这时看到有人进洞，偷听到魏无心和碧映卿的对话。

逃出山洞，遇到张菁将碧蛇门人打得落花流水，魏无心为救碧映卿的性命，将燕南天的藏宝图交给了她，得意忘形的张菁被魏无心暗算，小鱼儿现身挨了一记痛击。对话后，张菁加入队伍，两人按原路杀回海晏镇。

回到客栈给铁心兰喂过汤药，张菁见小鱼儿对铁心兰细致照顾，不由醋意大发，想取他的性命，这时黑蜘蛛现身，说小鱼儿中了碧磷毒掌，铁心兰为此落泪。选择：

1：你知道就好…（铁心兰好感度↑）

2：谁是为了你呀…（张菁好感度↑）

张菁离去，铁心兰说曾看过那张藏宝图，宝藏在峨嵋山，于是两人出镇来到九秀竹林前段。



在村里遇到出手狠辣的小仙女张菁

支线任务：海晏捉蛇

在海晏客栈和海掌柜谈话，得知店里的新菜碧蛇羹有些供不应求，想请人帮忙捉15条花蛇。在碧蛇洞中段打到15条花蛇，得到经验2000点。回镇将蛇交给海掌柜，得到白虎丹和蛇蛊解毒散。

支线任务：蛇洞救人

行至碧蛇洞中段遇到小女孩颜紫儿，原来是追蝴蝶在洞里迷路了，将她送回镇里，得到1500点经验。

重要道具/秘籍收集

镇郊山道中：思域宝珠；碧蛇后洞：《聚财术》



小鱼儿戏弄张菁

第三章：山庄冰室不速客　峨嵋禁地探宝人

九秀山庄



和铁心兰一起到九秀山庄疗伤



小鱼儿顶撞态度倨傲的慕容九

支线任务：清扫落叶

在九秀山庄前院和婢女缕墨说话，答应帮她清扫前院落叶，用鼠标搜索路边的草丛和枝叶，找齐9处落叶后和缕墨交谈。慕容九在一旁看到小鱼儿的表现，选择：

1：……（慕容九好感度↑）

2：多事！（－）

重要道具/秘籍收集

九秀竹林前段：精巧胸针；练功密室：凤凰手环

穿过九秀竹林前段，遇到海晏镇曾请教过的女神医，她确定小鱼儿身上的毒性已蔓延经脉。铁心兰闻言很是紧张，而江小鱼则不以为然。来到竹林后段，见张菁身中毒伤倒在地上，铁心兰想为她吸毒，选择：

1：我不能让你也中毒（铁心兰好感度↑）

2：中毒多一点少一点又有何区别……（张菁好感度↑）

小鱼儿为张菁吸毒，身中碧磷毒掌和花青蛇毒，危在旦夕。碧蛇神君跳出来捞便宜，小鱼儿连忙从张菁身上搜得宝藏图吞入腹中，神君扬言要将小鱼儿开膛剖肚拿藏宝图，这时慕容九赶至，将张菁救走而置小鱼儿生死于不顾。小鱼儿出言相激，慕容九去而复返，让表弟顾人玉带小鱼儿回山庄疗伤。

走竹林后段－山庄外道－山庄前院－左跨院－顾人玉房，慕容九送来解药，张菁的毒伤也已然无碍，急于向小鱼儿报仇雪耻，而不惜和慕容九翻脸，江小鱼在旁煽风点火，令两人不欢而散。

将慕容九气走后，小鱼儿在山庄里闲逛起来，不觉来到右跨院的丹房，在桌上按动密室开关，由出现的密道进入寒冰密室迷宫。穿过3重迷宫来到冰窖，看到慕容九在练一种古怪的化石功，于是将墙上的武功图谱全部撕毁。逃出迷宫返回左跨院客房，得知铁心兰随顾人玉参观去了，小鱼儿只好自顾逃离。

走山庄外道－外道竹林－竹林山道，小鱼儿焦渴难耐，正要找水喝却遇到张菁和慕容九，两人碰面又纠缠起来，小鱼儿趁机溜回九秀山庄，躲在丹



在山庄的冰室里撞见慕容九在练古怪的化石功


在峨嵋的禁地遇到大批前来寻宝的江湖客

房的炼功密室里。不久，慕容九和张菁回来，慕容九看出小鱼儿的藏身处，便将锁眼堵死，幸灾乐祸地离开了。

小鱼儿被困在密室，接下来要寻找出路，先到房间左下、右侧柱下和右上石台下3处搜索，均提示“这里没有出路”，然后调查中间的冰床，小鱼儿爬到冰床上睡觉。不久听到有人在破门，原来是十二星相的黄牛和白羊，小鱼儿于是骗他们说李大嘴在峨嵋，让这些后辈末学一路上服侍自己。

峨嵋山

来到峨嵋山脚，到客栈找房间休息，这时黄牛露出贪婪相，想胁迫小鱼儿带路去挖宝藏。打败黄牛，由前山道杀奔峨嵋山，途中遇到白羊，打倒他之后又遇到阴魂不散的碧蛇神君，真是黄雀在后。

碧蛇神君加入队伍，两人行至前山脚山道，看到慕容九和张菁在寻找铁心兰，慕容九说张菁是为了找小鱼儿，选择：

1：谁说的！（张菁好感度↑）

2：哼，是啊！（—）

待慕容九和张菁离开，碧蛇神君催小鱼儿快走，选择：

1：铁心兰不知道去哪了？（铁心兰好感度↑）

2：张菁会杀我吗？（张菁好感度↑）

来到峨嵋前山腰遇到魏无心和碧映卿，为了碧映卿的性命，魏无心和碧蛇神君作了一场交易，甘愿放弃宝藏。来到禁地，看到金陵三剑的尸体，碧蛇神君凶相毕露要杀小鱼儿，将他打倒。进入藏宝洞窟前段。在洞里遇到猫头鹰和黑蝙蝠，小鱼儿三言两语便造成他们兄弟的猜忌，将两人打倒。这时赵全海、柳玉如和冯天雨冲进洞来，小鱼儿以一敌三，很轻易地将他们击败，然后劝大家一起进洞找宝藏。

进入洞窟后段，看到王一抓、邱清波、啸云居士和黄鸡大师四位大师在相持不下，原来也是为宝藏而来，小鱼儿说出宝藏图的疑点，然后率众人寻找宝藏室的入口。在迷宫右下角石块上有机关，按动后进入密室，这里是峨嵋的后山禁地，神锡道长率峨嵋弟子围攻过来。

砍倒4名峨嵋弟子，向道长说出事件的疑点，神锡道长仍不以为然，再派出8名弟子围攻小鱼儿。缠斗间，花无缺和铁心兰出现，平息事态将众人遣散。神锡道长邀请花无缺到观里奉茶，小鱼儿和铁心兰别后重逢聊了起来，小鱼儿为花无缺的骄傲和神气感到很不爽，铁心兰则认为小鱼儿在吃醋，选择：

1：我怎么可能吃醋？（—）

2：我真的有点像是吃醋…..（铁心兰好感度↑）

接下来要前往正殿向神锡道别，走洞穴墓室—峨嵋大山凹—峨嵋大山凹—禁地后山前—峨嵋山顶小径—峨嵋山顶平地—峨嵋山门。听大殿里魏无心正在向神锡道长寻仇，小鱼儿连忙进入大殿救援，花无缺随后翩然而至。接下来是小鱼儿和铁心兰联手出战，铁心兰会回复并用落雷攻击，打魏无心难度不大。魏无心负伤逃蹿，神锡道长赠予小鱼儿一本《玲珑刀法》。小鱼儿向花无缺询问魏晶灵的近况，言语中顶撞了铁心兰，铁心兰负气离殿，小鱼儿怕她再出意外，于是连忙追出殿外。

走峨嵋山门—峨嵋山顶平地—峨嵋山顶迷径—峨嵋断崖，在崖边找到铁心兰，这时慕容九和张菁追至，躲在茅屋里的小鱼儿急中生智，扮鬼吓退了两个家伙。到崖边找到吓晕的慕容九，正要动手被赶来的花无缺阻止，小鱼儿和他的战斗是设定必败的，并且也没有战魂可拿，战后小鱼儿让他将慕容九带走，花无缺却突然要动手杀小鱼儿，小鱼儿纵身跳落断崖。

在洞里遇到献果神君和沈轻虹，小鱼儿从箱子里找到珍宝，将它们扔给猴群……献果神君恼羞成怒，小鱼儿只得与他过招。

支线任务：峨嵋寻人

在峨嵋山脚的药铺和小星说话，得知他爹爹给峨嵋道长送药，久未归家，答应帮他寻找。由小镇右边的路上山，走后山腰山道—峨嵋后山脚—后山腰山道—峨嵋后山腰，小鱼儿闻到一股很浓的草药味，杀至迷宫中部和药店老板谈话，然后将他送至山脚药铺，在屋里碰到那名女神医，选择：

1：原来是他救了药店老板……(—)

2：看他嘻嘻哈哈的，没想到心地也挺好的嘛……(苏樱好感度↑)

第四章：地宫宝藏斗智勇　江宅密道辨邪奸

半月后萧咪咪找进山洞，小鱼儿和她抱在一起跳落绝壑。落至谷底已不见萧咪咪的身影，走崖底深谷前—崖底深谷后，在迷宫末端找到一株大树，由树洞进入地宫。走地宫过道前—地宫回廊—地宫，往前看到一只烧鸡，腹中饥饿的小鱼儿上前大嚼，不想很快晕倒了。

醒来发现被点了穴道，原来这里是萧咪咪的地宫，萧咪咪打算封小鱼儿为“皇后”。借方便之机骗走江玉郎，抽身返回大殿找萧咪咪谈话，这时江玉郎跑过来报讯，跟着他进入密室，原来是从茅房下挖的地洞，江玉郎正打算从这里逃走。正说话间，萧咪咪从外面堵死了通道，气极败坏的江玉郎和小鱼儿动起手来。撕扯中从江玉郎身上找到藏宝图，原来这张假图出自他的父亲江别鹤书房。

重要道具/秘籍收集

凹地1：闪避灵符；凹地2：魔羽护符；前山脚平地：厚土黄玉；藏宝洞窟侧洞：武神的手环；峨嵋大山凹：烈火橙玉；禁地后山前：碧波翠玉；峨嵋山顶迷径：洞悉之镜；凹地3：《先天无上心法》；峨嵋山间迷径：斗将戒指；峨嵋后山脚：神速羽饰；峨嵋后山腰：百兽手镯

崖底深谷前：《凝练心法》；崖底深谷后：战神项链；金屋子：疾风宝珠；铁屋子：《易筋经》；庙前空地：《明王经》


地宫中遇到萧咪咪和一群男宠

调查右侧墙壁，两人在密室的薄弱处挖暗道出去，来到藏宝室大厅，依次开启石－金－铜－铁－锡－银的顺序按动小石龛上的开关，开启对应的屋子，进每个屋子都会触发一段对话，小鱼儿将江玉郎耍了个团团转。建议进银屋子前先整备，给小鱼儿装备提升战魂掉落率的道具，为拿萧咪咪的战魂做准备。在最后的银屋子里搜得绢帛，从上面的文字得知这地下宫阙的来历，出屋遇到萧咪咪，接下来是一场Boss战。

战后将土屋子的开关打开，洪水灌入地宫，小鱼儿乘机从萧咪咪身上偷得《五绝神功》，被洪水冲至玄坛庙。

在破庙前遇到轩辕三光向邱清波逼赌，张菁上前打抱不平，小鱼儿见状不妙，上前扬言要和轩辕三光赌一把，张菁坚决反对。选择：

1：难道你想给他的老婆作伴儿吗？（－）

2：我就想赢个仙女回家做老婆你待怎地？（张菁好感度↑）

打败了王一抓和邱清波，小鱼儿正要带张菁离开，神锡道长跑出来伸张正义，在和轩辕三光的赌局中输掉门派铜符，小鱼儿看不过决定帮老道一把，上前和轩辕三光一场较量取胜，把铜符给道长赢了回来。轩辕三光离去后，小鱼儿跟着张菁到后山脚山道，张菁要小鱼儿帮她找慕容九，两人于是往前来到四海镇。

四海镇

来到四海镇客栈，已有人给安排好了客房和酒菜，小鱼儿坦然受之。半夜有人来袭，打跑他才知是江玉郎，小鱼儿赶到好生奇怪。第二天早晨，女神医赶来提醒，不要接近四海春酒楼，反而引起小鱼儿的好奇心，决定前去探访。

来到酒楼听到江玉郎的谈话，原来这家伙是为夺取五绝神功而来，小鱼儿计上心来，打算用泻药来对付他。来到药铺遇到玉面神判，说是受人之托在四海春摆下酒席款待小鱼儿，真是好事连连啊，于是跟着他到四海春吃酒席。酒足饭饱，神判又说受人之托杀小鱼儿，神判没有战魂可掉。

战后轩辕三光赶到，要和江玉郎赌上一场，把江玉郎吓得畏缩不前，这时江南大侠江别鹤赶到，双方展开战斗，此战剧情设定是战败的，不过用瞬杀和回血还是能取胜的，轩辕三光在开始充当肉盾，他挂掉后要及时跑开回血。战后轩辕三光离开，江别鹤邀请小鱼儿和张菁到家中作客。

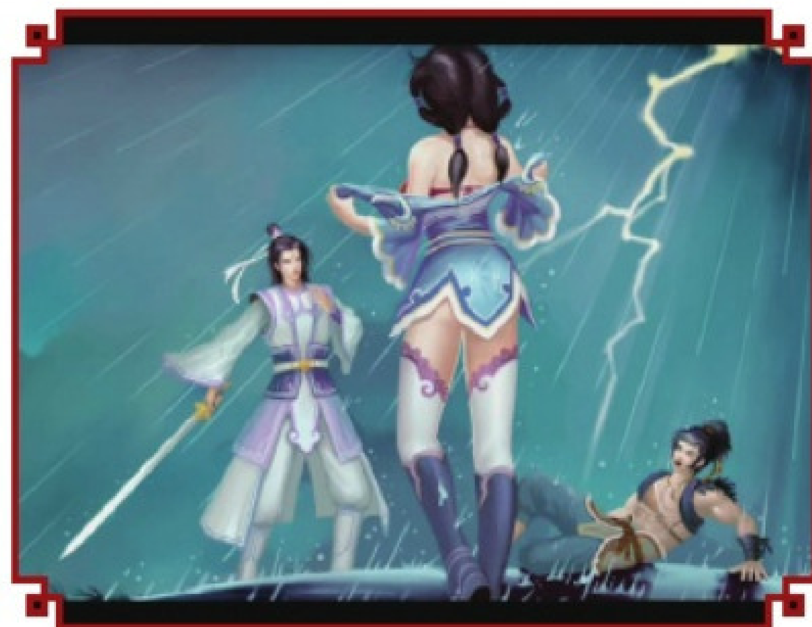
江宅

走镇郊山道前－镇郊山道后，来到江宅院落和江别鹤聊上几句，小鱼儿对这位“大侠”有所怀疑，决定晚上在江宅转转。由正房进书房，在右上角的书架顶有本“特别的书”，找到很多的藏宝图，原来江是宝藏事件的始作俑者。小鱼儿正在翻看，江别鹤进屋点住了他的穴道。

小鱼儿被扔在床上动弹不得，这时铁心兰潜入房间，把小鱼儿当成了江别鹤，正欲动手被赶来的花无缺阻止。戴着虚伪面具的江别鹤走进房间，不承认杀了狂狮铁战，并请两人留在江宅，铁心兰此时看清床上是小鱼儿，怕花无缺伤他，连忙拉无缺离开房间。待三人离开，张菁现身解开小鱼儿的穴道，两人逃出江宅。

两人跑到镇郊山道前，花无缺从后面追上来，小鱼儿知道无法逃脱，决定和他一战，铁心兰和张菁都为之焦急万分，选择：


神秘的女子的歌谣里已拆穿了江别鹤的虚伪面具


铁兰心解开衣衫抱住了花无缺

1：凶婆娘，你别插手，我要跟他单独解决！（张菁好感度↑）

2：徒儿，你别插手，我要跟他单独解决！（铁心兰好感度↑）

和花无缺的战斗是剧情设定必败的，又无战魂可拿，因此不必浪费药了。战后，铁心兰为救小鱼儿，走到花无缺面前解去衣衫并抱住了他，张菁连忙拖起惊呆的小鱼儿逃走。跑到花林空地，小鱼儿内心愧疚感伤，觉得自己很没用，张菁这时向他坦露心扉，小鱼儿和她紧紧相拥。

夜半，小鱼儿决定再闯江宅调查，张菁也执意同去。回到江宅书房，转动左边的花瓶打开密室的暗门。穿过密道来到密室，听到江别鹤和魏无牙的密谋，原来他们打算攻打少林，慌乱中被江魏两人发觉，小鱼儿战斗不敌，这时海四爹和海红珠闯进密室，小鱼儿和他们联手朝江魏进攻。此战是必败的，因为魏无牙的暗器实在是强悍，但不能败得过早，只攻魏无牙一人便可，拖一段时间魏无牙会放毒气，海四爹留下来拖住敌人，海红珠和小鱼儿、张菁一起逃出密室。

三人逃至四海镇，海红珠提到梅花门的灭门惨案，正是人面兽心的江别鹤所为。海红珠决定返回江宅救父亲，小鱼儿选择：

1：红珠妹子，我陪你一起回去！（海红珠好感度↑）

2：对！我们不能将海四爹丢下！（－）

重要道具/秘籍收集

镇郊山道前：《金钟罩》

第五章：驰援名门消厄火　沉醉泉林修神功

少林寺


江别鹤和魏无牙正在密室里策划阴谋


少林寺大战火工和尚

海红珠让小鱼儿和张菁赶往少林报信，行至少林寺山脚时，海红珠从后面追上，得知海四爹已被一位姑娘所救。这时看到魏无心在和火工和尚秘密会面，商量如何暗算少林方丈释严大师。

走少林寺山脚－入山松道前－少林寺山门，在山门被守门弟子挡在外面，三人只好返回入山入山松道前，小鱼儿和两女商量另外寻路潜入。返回少林寺山脚，东边出现新的出口，走后山松林前－后山松林后－少林侧院－闭关偏殿。

在偏殿见释严大师已被火工和尚暗算，打败火工和尚，得知敌人下一目标是武当，临行前向方丈学会达摩刀法。对话选择：

1：嘻…其实你是想赶快去救人才是真的……（海红珠好感度↑）

2：小鱼儿哥哥怎么像是想去看好戏……（－）

支线任务：救助释严

来到后山松林后的石阶处，看到那名女神医的身影（如果没有触发，重新进入该场景），海红珠会让小鱼儿快追上她，选择“也好，反正追上她也花不了多少时间”接下此任务。回到少林寺山脚，由左上角的入口进入山松林前，看到女神医站在树下，小鱼儿于是上前请她救治释严大师，对话选择：

1：唉，真是拿你这小鬼没办法……（苏樱好感度↑）

2：唉，好吧，大师就交给我吧。（－）

武当山

来到武当山脚，走山道南－武当山腰－山道北－武当山门，守门弟子不肯放行，回到武当山腰遇到碧映卿，她就是武当玄真道长的女儿，众人于是跟着她上山。赶到山门发现无人值守，连忙进入紫霄大殿。

魏无心在大殿道出当年双亲被名门正派误杀的事，决意血洗武当报仇血恨，碧映卿见状左右为难。这时江氏父子赶至大殿，江别鹤倒戈刺向魏无心，碧映卿扑过来受剑而死。激愤的玄真正欲攻向魏无心，小鱼儿现身揭穿江别鹤的嘴脸，只是玄真道长不肯信他，两边战作一处。

小鱼儿等人不是这帮武林耆宿的对手，花无缺和铁心兰赶至大殿，江别鹤将小鱼儿送给花无缺处置，花无缺不愿趁人之危，放小鱼儿离去。小鱼儿回到武当山腰，商定之下决定前往妄心园疗伤。


请女神医救治少林的释严大师

重要道具/秘籍收集

山道南：珍珠护符；山腰谷地西：《轻灵心法》；山道北：龙鳞胸针；山腰谷地东：蛇龟宝珠

妄心园

来到风景如画的妄心园，海红珠不由迷恋这满园的美景，说将来要在此常住，对话选择：

1：哈哈，这个主意是不错！（海红珠好感度↑）

2：这里虽好，但未必适合久居。（－）

张菁离队，走妄心园前院－印月三潭－风荷曲苑－妄心园，进入正房见到张菁的母亲张红玉，她为了试探小鱼儿武功，两人战上一场，获胜后让他前去石岳岛拜见燕南天的师傅万知老人。在妄心园右上角找到张菁，三人一同来到了石岳岛上。


游戏的大地图

重要道具/秘籍收集

妄心园前院：月牙耳饰；印月三潭：月牙耳饰；风荷曲苑：真气头巾；张菁房间：《飞燕闪灵诀》

石岳岛

穿过天、地、人三座石阵来到岛中央，在房间里见到万知老人武慕邪，老人得知小鱼儿的身份后，询问了爱徒燕南天的近况，然后出手试探小鱼儿的武功，战后老人传授小鱼儿嫁衣神功。

拜别了万知老人回到天之石阵，张菁决定前往慕容山庄找慕容九，约定日后在四海镇会面，小鱼儿心里竟有些依恋不舍，对话选择：

1：凶婆娘~你…你自己路上小心……（张菁好感度↑）

2：好，到时候见！（－）

重要道具/秘籍收集

天之石阵：玄铁手环；地之石阵：《白虎诀》

第六章：循踪捕影解疑案　设机布阱制魑魅

四海镇

回到四海镇，碰到一群恶霸在调戏呆呆的慕容九，恰好黑蜘蛛赶到，小鱼儿和他一道清掉这些恶霸。黑蜘蛛说慕容九因思念小鱼儿而患了失心疯，将她交给小鱼儿照顾，海红珠询问慕容九的身份，选择：

1：哼！我和她又不熟啦！（海红珠好感度↑）

2：呃，以前认识的一个朋友，嘿嘿。（慕容九好感度↑）

到四海春酒楼吃饭，碰到三湘武林盟主铁无双在酒楼摆宴，三人于是躲在门外偷看里面的情形。宴席上赵全海和厉峰中毒倒地，江玉郎却从厨房后门溜走了，小鱼儿于是跑进酒楼救人。

赵全海中的是雪魄精的毒，为配解药到药铺买天山雪蛤，老板让小鱼儿到安庆南城的大药铺看看。来到段家药铺，看到一名壮汉买光了附子、肉桂、犀角、熊胆四味药材，小鱼儿将他的药包开个小孔，然后买了天山雪蛤返回四海镇。救醒了赵全海，小鱼儿决定前往安庆北城，到双狮镖局打探运镖事件的内幕。

支线任务：捉迷藏

杂货摊旁有个玩躲猫猫的小女孩，答应帮她找3个躲起来的孩子。小凌在北边的推车里，小石在药铺右侧，小冉在镇入口的牌楼下。回去找小女孩说话，得到经验50000点。

支线任务：老妇寻孙

在四海春酒楼外遇到陈氏，得知她的孙子陈正峰在双狮镖局做事，许久没有音讯，小鱼儿答应帮她寻找。在双狮镖局杀掉李迪后，离开院落慕容九说陈正峰已经死掉，小鱼儿不知如何告诉陈氏。回到四海镇和陈氏交谈，得到一条项链，选择赠送的人：

1：送给神秘的丫头吧。（苏樱好感度↑）

2：送给张菁吧。（张菁好感度↑）

3：送给红珠妹子吧。（海红珠好感度↑）

4：送给慕容九吧。（慕容九好感度↑）

支线任务：补发工钱

在从石岳岛回来至安庆南城调查双狮镖局期间，由四海镇走花林曲道前－曲道中－曲道后－海家班，在入口可触发此任务。在海家班没有见到海四爹，听野猴子说戏班很久没发工钱了，海红珠找小鱼儿商量，对话选择：

1：呵呵，没问题。（海红珠好感度↑）

2：呃，红珠，这……（－）

选择发钱的话，分别与海大、海二、海三、海五、海六对话，花掉1000文钱。

安庆南城

北城需要从南城东边的大湖水道过去，进入双狮镖局大院碰到发疯的李迪挥砍过来，将他打倒，他在临死前说出“段”字，推测事情和段合肥有关，于是决定前往段府调查。

回到南城进入段家大宅，听到花无缺为救铁心兰的毒伤，而四处寻找所需的四味药材，这些药都被人买光了。离开段府，想起当日在药铺买药的壮汉，于是由药铺循着散落的药渣找到北城。

溜进地灵大院闻到浓烈的药材香味，躲起来听屋里的谈话，江别鹤领着花无缺找上门来，花无缺找到药材便抽身去救人，而江氏父子则气势咄咄地向铁无双和庄主赵香灵问罪，小鱼儿知道这是他们布下的栽脏陷阱，于是现身拆穿江氏父子的诡计，江氏父子恼羞成怒联手攻来。战斗不敌，这时屋里的罗九熄掉灯火，暗中将小鱼儿等人救了出来。

众人在罗府休息，夜间慕容九来到小鱼儿的房间，望他能帮助自己恢复记忆，小鱼儿却让她脱掉衣服，慕容九对话选择：

1：但……但……（－）

2：……好吧……（慕容九好感度↑）

1：鱼…请帮我赶走魔鬼……（－）

2：鱼…不要离开我……（慕容九好感度↑）

海红珠的喊叫声打断了两人的谈话，出门得知铁无双已经遇难，很多人已去地灵庄祭拜老英雄，小鱼儿也决定去看看。走安庆近郊－北城密林－北城竹林后－北城竹林前－安庆北城，在地灵庄门口遇到张菁，小鱼儿想出整治江别鹤的方法，随后让张菁给慕容家送求救信信，自己则追踪那个代替李大嘴送挽联的白开心。

跟至南城的白开心屋，小鱼儿拆穿他的身份，将之打败，这时江别鹤赶到杀掉了白开心，然后吩咐家丁夹


慕容九加入队伍


江小鱼分析镖局劫案


小鱼儿给慕容九“治病”

攻小鱼儿，动手时江别鹤认出慕容九的身手，心中有所忌惮。小鱼儿以江玉郎的性命作要挟，约他半夜至祖庙碰面。

在罗宅休息至半夜，小鱼儿将慕容九送至段宅里江别鹤的房间，和慕容九的对话选择：

1：傻孩子，你难道想一辈子这样么？（慕容九好感度↑）

2：你怎么这样不听话？（一）

小鱼儿和海红珠来到祖庙，碰到慕容双和慕容珊珊在质问江别鹤，江别鹤百口莫辩只有跳窗逃跑。慕容姐妹打算将九妹接回家，慕容九的对话选择：

1：……不……我要跟着他……（慕容九好感度↑）



铁无双正在四海春大摆酒宴

2：……回家？……不！（一）

慕容九选择和小鱼儿在一起，小鱼儿决定离开安庆城找地方修习嫁衣神功。走到南城门口，意外的遇到屠娇娇，她是为了追寻罗氏兄弟来了，小鱼儿答应帮她将罗氏兄弟骗至南城密林。

重要道具/秘籍收集

大湖水道南：碧玉戒指；大湖水道北：《斗战心法》；安庆近郊：天灵玄镜

支线任务：健步如飞

在安庆南城街道遇到赛飞，和他比赛谁先跑到城北，如果获胜的话可得到舞刃腿甲。

支线任务：寻找流浪猫

此事件只有在将慕容九送到段宅的那个晚上触发，在南城铁匠铺旁通往南城竹林的小路上站着女神医，她正在照顾几只流浪猫，帮助她寻找逃跑的5只小猫吧。

它们分别在白开心屋的院子里、铁匠铺外、左上角的民宅外、段家药铺外、段宅大院外，找齐小猫交给女神医，她看到小鱼儿被抓伤，便送给他一包药，对话选择：

1：哈哈哈，用了神医姑娘的药，一定会药到病除！（苏樱好感度↑）

2：哈哈哈，只是一点皮外的小伤，这也需要敷药么！（一）

回罗宅和罗氏兄弟说话，诱引他们前往南城密林。第二天，由南城走南城竹林－南城密林，被骗的罗氏兄弟朝小鱼儿攻过来，小鱼儿奋力将他们击倒，随后屠娇娇、李大嘴、哈哈儿和杜杀现身，逼迫罗氏兄弟交埋宝的地图。张菁的对话选择：

1：他们是养大小鱼儿的亲人，不能无礼……（张菁好感度↑）

2：这群恶人手段凶残，当真是武林祸害……（一）

五大恶人离去后，有所悔悟的罗氏兄弟将真正的埋宝地点告诉了小鱼儿，随后气绝，小鱼儿将其埋葬。

第七章：移花宫深锁春色　无牙洞险藏奸心

四海镇

回到四海镇，听茶摊老板说慕容姐妹和江别鹤正在花林空地，这时前往四海客栈前可遇到南宫柳，张菁上前与他对话（此是后期见到慕容姐妹的条件），再去花林空地。走花林曲道前－花林曲道北－花林空地，看到花无缺赢了慕容姐妹，慕容姐妹不再追究江别鹤的事，此时小鱼儿决定不再躲着花无缺，上前和他订下战期，三月期间两人仍可痛快的做朋友。

回到四海镇，在客栈门口听到江别鹤和车夫的对话，得知花无缺碰到了麻烦，于是前往花林曲道前，找到被杀死的车夫。来到花林空地，看到花无缺被打伤，小鱼儿于是和旁边的大汉打了起来。打完发现大汉便是痊愈的燕南天，两人相见分外亲切。燕南天让小鱼儿和铁心兰说话，小鱼儿对话选择：

1：小鱼儿：我……我又能说什么呢？（铁心兰好感度↑）

2：小鱼儿：我不认得那位姑娘，简直连见都未见过。（一）

铁心兰为小鱼儿的冷淡而黯然离



小鱼儿和花无缺定下三月之期



满屏轰炸的龙啸九天

支线任务：鬼童复出

在江别鹤和慕容姐妹碰面的期间，前往江宅会遇到想和江别鹤切磋武艺的鬼童子、俞子牙和萧女史，没寻见江别鹤却发现小鱼儿的行踪，便上前商量切磋一下，将他们击败。

重要道具/秘籍收集

花林曲道中：游龙金箍；花林曲道后：《幸运诀》；海红珠船屋：《连环诀》；花林曲道北：地之方镜

去，燕南天和小鱼儿约定翌日再会。花无缺醒来，邀月赶到质问他为何不杀小鱼儿，随后将小鱼儿击昏带走。


在移花宫中和邀月动手

移花宫

小鱼儿醒来身在移花宫，看宫女紧绷着脸，便上前讲笑话将她逗乐，邀月进来发疯般杀掉了宫女，然后和小鱼儿动起手来。邀月没有杀小鱼儿，反而传给他移花接玉的心法。邀月走后，宫女铁萍姑决定带小鱼儿逃出行宫。

走花园迷径前－花园迷径中－花园迷径后－穿山通道前－穿山通道后－行宫后山空地，在这里遇到心神不宁的花无缺，小鱼儿邀他去龟山一游，而花无缺则决定先回移花宫求情，留小鱼儿一条活命。

重要道具/秘籍收集

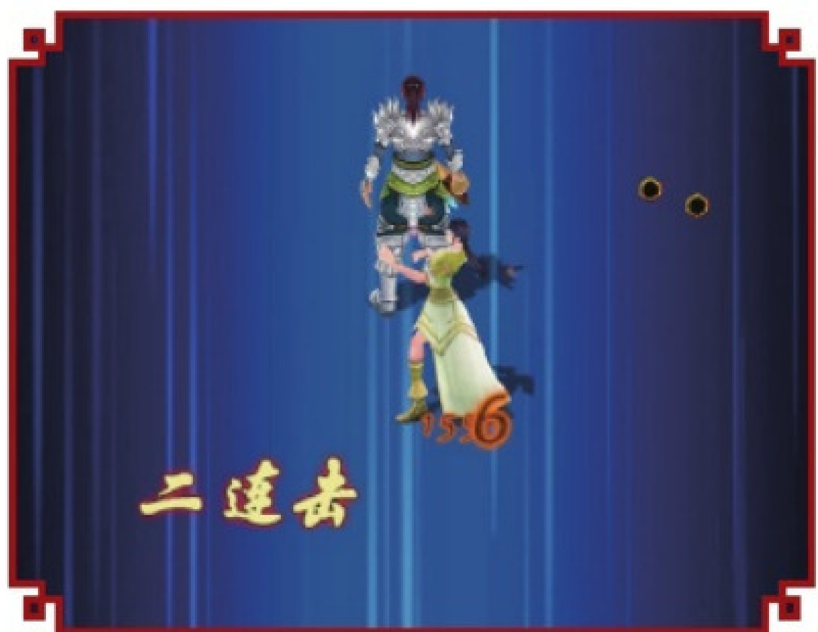
花园迷径前：《飞仙诀》；花园迷径北：菩提香；花园迷径中：浑天地动仪；花园迷径后：《天魔神功》、聚宝瓶；花园迷径南：翡翠戒指

四海镇

回到四海镇，走花林曲道前－曲道中－曲道后－海家班，发现张菁和慕容九面有戚色，原来是海四爹被江别鹤杀死了。跑到码头安慰海红珠，对话选择：1：红珠，有我在，一切都会没事的！（海红珠好感度↑）

2：红珠，对不起，我回来晚了。（－）

安抚海红珠的情绪，然后小鱼儿和张菁、慕容九、海红珠一起前往龟山，希望五位师父没事。


迅猛的怒杀系统

龟山

由龟山入口进入无牙洞，在无牙前洞遇到魏无牙，众人不敌他的暗器机关，很轻松就被制服，这时那名神秘的女神医出现在面前，向魏无牙要下小鱼儿，说是要给花做肥料。来到女神医的住处，得知五位师父并未到龟山，打算日后找师父问个明白。交谈得知女神医名叫苏樱，是魏无牙的义女，她问小鱼儿是否要她陪着去找那些女伴，对话选择：


在海家班得知海四爹过世的消息

1：有你这个丫头陪着当然好啦！（苏樱好感度↑）

2：不用啦，我的伤不碍事！（－）

在藏樱小筑外遇到魏无牙派来的魏白衣，两人的对话被他偷听，要挟苏樱到屋里“详谈”，小鱼儿对话选择：

1：气死我了！苏丫头！不准去！（苏樱好感度↑）

2：你还真是色胆包天啊！（－）

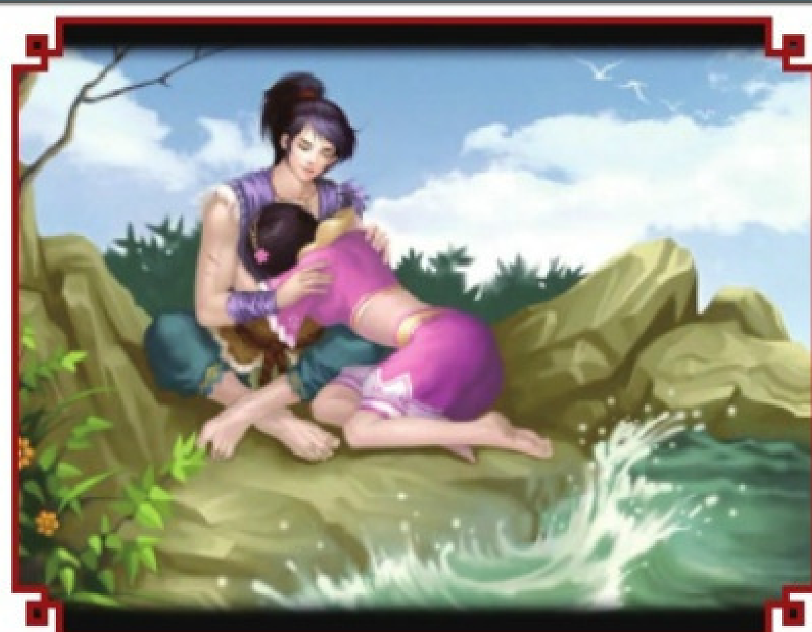
打败魏白衣，两人站在篱院里畅谈起来，小鱼儿答应将来帮她在院子里植满樱花。往前至樱宅岔路遇到魏麻衣，缠着苏樱索要移花接玉的秘密。打败魏麻衣，从苏樱口中得知受伤的花无缺已被白山君和江玉郎带走，小鱼儿心里很是担心。

在岔路前段遇到江玉郎，他将小鱼儿诱至深洞推了下去，苏樱也随后跳下。深洞里的小鱼儿不理解苏樱的做法，苏樱的对话选择：

1：我不用你感激，也不想你做我的奴隶。（－）

2：什么奴隶？我只不过想要你做我的丈夫而已。（苏樱好感度↑）

由洞底的出路行去，在龟山地牢打败魏黄衣，将慕容九救了出来。继续前行，打败魏青衣和魏黑衣，将张菁和海红珠救出。往前到岔路后段右，遇到安然无恙的十大恶人，原来他们被狂狮铁战缠住，所以才晚到龟山，小鱼儿知道师父没有背叛自己，心中欢喜无比，将罗氏兄弟的藏宝地点告诉他们。恶人们得知小鱼儿将与花无缺决战，命其回恶人铁塔练功，铁战为寻女儿铁心兰而加入队伍。


海红珠扑倒在小鱼儿怀里痛哭

走岔路后段右－岔路后段－岔路中段，遇到劫持了花无缺和铁心兰的白山君夫妇，小鱼儿和铁战联手和白山君夫妇打了起来。杀掉二人后，铁战要为小鱼儿和铁心兰主婚，铁心兰害羞地跑开，花无缺追了过去，小鱼儿对话选择：

1：即便追上了，又能怎样呢……（铁心兰好感度↑）

2：我和她已无关系，为何要追她……（慕容九、张菁、海红珠和苏樱好感度↑）

来到岔路前段遇到邀月和怜星，她们逼迫小鱼儿带路去找花无缺，然后进行决斗。带她来到无牙前洞，众人跌落陷阱之中。循着无牙洞的路前行，发现邀月和怜星被魏无牙关了起来。

走无牙后洞－机关右洞－无牙后洞－石雕室，找到魏无牙，他打算让所有人都陪他殉葬，石室里放置着邀月和怜星的雕像，这一切都是精心安排的。这时魏无心冲进来，要杀魏无牙为父母报仇，小鱼儿上前援助。魏无牙临死前启动机关，魏无心冲上前挡住了他的毒龙炮……

到无牙后洞碰到脱困的邀月和怜星，然后往北进入无牙前洞，在迷宫中部石碑下发现一个隐隐发光的开关，用它开启出口。

在龟山入口遇到燕南天和花无缺，燕南天和邀月见面便欲交手，小鱼儿连忙将他们劝开，两人于是定在3日后的花林空地决斗，以了结20年前的恩怨。

重要道具/秘籍收集

樱宅岔路：琥珀戒指；龟山岔路后段：冷月宝玉；龟山岔路左：《六合心法》；龟山岔路中段：《破山心经》；机关左洞：烈日宝玉；石雕室：凤凰手环

附：所有称号获取条件

瞬杀达人：主动瞬杀10次
瞬杀狂人：主动瞬杀100次
瞬杀圣人：主动瞬杀500次
瞬杀神人：主动瞬杀1000次
背刺达人：背后瞬杀20次
背刺之鬼：背后瞬杀100次
背刺之灵：背后瞬杀500次
刺客之神：背后瞬杀1000次
杀意之神：主动/背后瞬杀合计超过2000次
燃烧愤怒：暴怒一次杀死5人以上
无边愤怒：暴怒一次杀死10人以上
疾风迅速：暴怒一次16段以上
高桥名人：暴怒一次20段以上
暴怒狂：使用暴怒100次
武学天才：任意技能修炼达到第8级
武学大师：全技能习得
武学巨匠：超过3个技能修炼达到第8级
武学至尊：超过10个技能修炼达到第7级
真·武学至尊：超过10个技能修炼达到第8级
穷凶极恶：恶人刀法练至顶级
现世达摩：达摩刀法练至顶级
八面玲珑：玲珑刀法练至顶级
刀法纯熟：普通攻击2000次
刀法达人：普通攻击5000次
努力的天才：普通攻击10 000次
把握时机：使用蓄力技100次
技巧的王者：获得称号瞬杀狂人、背刺之鬼、燃烧愤怒、武学天才、武学大师、把握时机
炼药师：合成药品500件
炼药大师：合成药品3000件
炼制狂人：装备合成100件
人品制胜：装备合成500件
超瞬杀：连续瞬杀11次
超绝瞬杀：连续瞬杀33次
武痴：全秘籍收集
药王：全配方收集
收集狂：获得称号炼药师、炼制狂人、武痴、药王
绝世强者：等级60以上
独步天下：等级80以上
武林至尊：等级99级
一技之长：任意秘籍练至顶级
无所不通：10本以上秘籍练至顶级
练功狂：全秘籍练至顶级
初学者：完成所有教学关卡
不倦的学者：累计完成3次开始的战斗教学
笨蛋：累计完成7次开始的战斗教学
注意休息：连续进行游戏超过8小时
迷路的天才：世界地图访问次数500次以上

第八章：善恶瞬念须臾远　生死悬线真相白

和花无缺的决战日期迫近，小鱼儿决定遵照恶人师父的嘱托，前往恶人铁塔练功。第4层战李大嘴，第5层战屠娇娇，第6层战哈哈儿，第7层战阴九幽，第8层战轩辕三光，第9层战铁战，第10层战杜杀。战至铁塔的最顶层，十大恶人对小鱼儿的武功很满意，屠娇娇告诉小鱼儿一个秘密，当年出卖父母的书僮江琴，就是如今的江南大侠江别鹤。


爽快的蓄气群攻击

小鱼儿决定在花无缺决斗之前，先去为父母报仇。在此后再进入大铁塔，可重新挑战十大恶人，包括已死的罗氏兄弟和白开心等，如想拿他们的战魂，可以反复刷。

回到四海镇，走镇郊山道前－镇郊山道后－江宅院落，找到江别鹤和江玉郎展开一场战斗。打倒江氏父子后，小鱼儿宅心仁厚，废去两人武功而保存性命。此战之后张菁、慕容九、苏樱和海红珠离开，小鱼儿决定前往四海镇的四海春酒楼见万伯伯，此前可到各处会见那些曾朝夕相伴的女孩，有提升好感度的机会。



苏樱加入队伍

支线任务：慕容姐妹

在镇郊山道前遇到慕容双和慕容珊珊，她们不放心慕容九跟着小鱼儿，要考验小鱼儿是否有照顾九妹的能力。小鱼儿于是和她们较量武功，取胜后她们拗不过慕容九的意思，警告小鱼儿几句，选择：

1：请放心，我不会让她受到任何的伤害！（慕容九好感度↑）

2：呵呵，我们会好好照顾她的。（－）

支线任务：探望铁心兰

来到安庆南城的段宅，听到铁心兰找花无缺谈话，求他决战时手下留情，小鱼儿心想：

1：她一直都是真心对我的，我为何到现在才明白……（铁心兰好感度↑）

2：我曾经对她百般刁难，为何她还要这样对我……（－）

支线任务：探望海红珠

到海家班的海红珠船屋，海红珠不愿小鱼儿冒死决斗，小鱼儿温言相慰，海红珠的对话选择：

1：鱼儿哥，无论如何，你自己都要小心。（－）

2：鱼儿哥，不管怎样，和你在一起，红珠很开心。（海红珠好感度↑）

支线任务：探望张菁

来到妄心园的张菁房间，和她约好在战后一起到高原草场看看，张菁说到时不会手下留情的，小鱼儿的对话选择：

1：哈哈，我赢定了！（张菁好感度↑）

2：哈哈，这么有信心一定能赢得了我？（－）

支线任务：探望苏樱

来到海家班海三船屋的屋外，听到苏樱在和花无缺用毒酒赌生死，小鱼儿进屋将毒酒打掉，将苏樱气跑。小鱼儿的对话选择：

1：我原本并不想伤害她的……（苏樱好感度↑）

2：并不是为了你，而是为了我自己……（—）

支线任务：探望慕容九

来到九秀山庄，前往大厅和慕容姐妹谈话，得知慕容九的病情未见好转。再到后院进入慕容九房间，慕容九问他还会回来吗，小鱼儿对话选择：

1：我一定会回来的。（慕容九好感度↑）

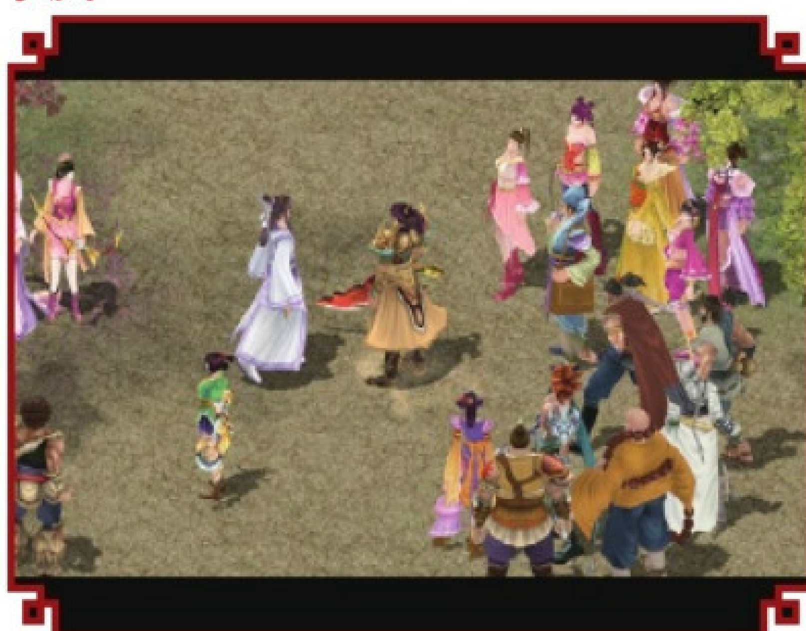
2：我自然会回来的。（—）

重要道具/秘籍收集

慕容九房：《九转巧劲》

四海镇

来到四海镇的酒楼见万春流，小鱼儿向他要了一种可以装死的麻痹药，然后前往花林曲道北和燕南天对话，选择“准备好了”便进入花林空地进行决斗。



决斗的一刻终于开始了，兄弟俩走向战场

小鱼儿和花无缺同时走向战场，怜星不忍心看到兄弟相残的一幕，想要道破内幕，却被邀月击杀。就在小鱼儿就要取胜的时候，突然受了花无缺的一掌而倒地气绝。邀月见多年操作的阴谋终于得逞，得意忘形之下道出其中的实情，就在花无缺悔恨不已的时候，小鱼儿突然醒转过来。

接下来是小鱼儿和花无缺兄弟联手对付移花宫的邀月宫主，将她打败后，花无缺请求燕南天能放过邀月。一对历经磨难的兄弟，此时终于相认……

尾声：俪影双行纵山水　侠少一心卧烟波

与女孩的每次对话能影响好感度5点，要达到齐人之福结局，要注意苏樱和铁心兰的好感度，铁心兰提升好感度的机会最少，而苏樱的好感度有半数是在支线任务中获得的。如果有几位女孩的好感度相同，则按以下的顺序优先生成结局：海红珠－苏樱－慕容九－张菁－铁心兰。

以下7种结局的达成的条件，是笔者经过数十遍的测试总结出来的。

齐人之福结局（五女的好感度皆达到30，且苏樱好感度达到35）

一场本应惊天动地的生死决战，突然演变成一幕震惊众人的兄弟相认。本以为小鱼儿会有生命危险的众女，在经历了这一次失而复得的大悲大喜之后，决定抓住这条小鱼，再不放手！刚刚平静下来的恶人谷，随着五位新住户的到来，又重新热闹起来。温柔敏感的铁心兰、火爆刁蛮的小仙女张菁、精通医药的苏樱，以及温柔听话的慕容九和天真善良的海红珠，这五个女人吃醋吵闹起来丝毫不逊当年的小魔头江小鱼，若这世上还有一人能轻松周旋于五个性格各异的女人之间的话，那此人非我们的小鱼儿莫属吧！

花无缺结局（任一女孩的好感度均未达到20）

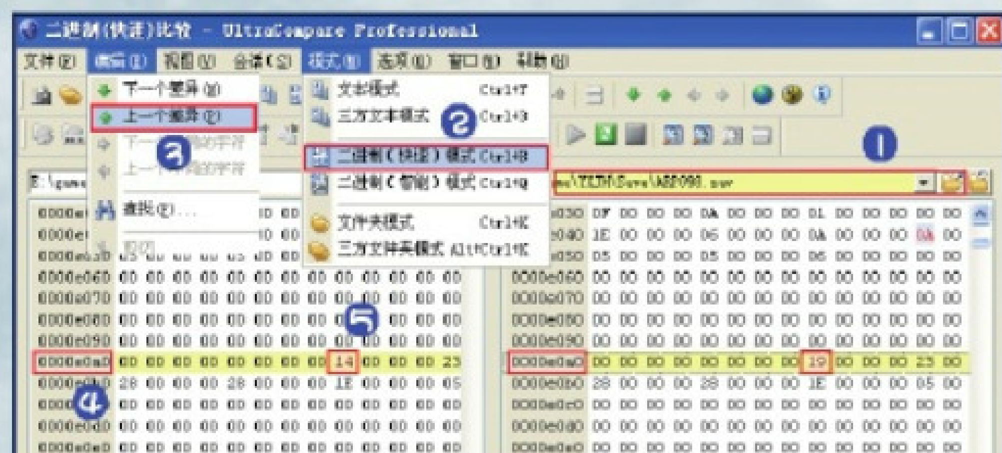
痴缠的疲惫之后，他们没有再去找邀月报仇，而是和燕南天畅饮千杯，潇洒地放下所有过往的爱恨情仇……告别燕南天后，兄弟二人携手并肩，从此浪迹天涯，闯荡江湖！

恶人铁塔挑战者：恶人铁塔挑战10次
双剑合璧：任意同伴等级60级以上
超级领袖：超过3名同伴等级60级以上
身轻如燕：速超过100
铜皮铁骨：防超过100
内功深厚：内超过100
力大无穷：力超过100
并肩杀敌：同伴杀敌数占总杀敌数2成以上
懒惰的天才：同伴杀敌数占总杀敌数5成以上
命中注定：全同伴好感度达最大
有求必应：10个以上支线任务完成
名满天下：全支线任务完成
不可能的任务：逆转1场必败战斗
逆天的强者：逆转10场必败战斗
油嘴滑舌：与NPC对话200次
口若悬河：与NPC对话1000次
舌灿莲花：与NPC对话10 000次
超连击：最大连击数50
究极连击：最大连击数100
连击之神：最大连击数1000
死里逃生：生命小于10时杀敌10人
置之死地而后生：生命小于10时杀敌20人
逆转天王：生命小于10时杀敌100人
破天一击：对敌单击伤害大于1000
劫后余生：单次被攻击伤害大于1000
热爱绝代双骄：游戏时间40小时以上
最爱绝代双骄：游戏时间60小时以上
流连忘返：任意地图停留超过1小时
瞌睡虫：任意地图停留超过3小时
不屈意志：战败10次
百折不挠：战败100次
爱心匮乏：任意同伴阵亡10次
鬼畜：任意同伴阵亡100次
血光之灾：受到重击100次
无亡之灾：受到负面状态100次
以小搏大：通关等级小于40
兵不血刃：通关时杀敌数小于1000
神挡杀神：有超过一半的敌人被瞬杀杀死
孤军奋战：通关时同伴杀敌数为0
电光火石：通关时间低于20小时
大巧不工：不加技能点通关
极限潜能：不加属性点通关
飞跃高峰：困难难度通关
超越颠峰：最高难度通关
情场圣手：达成齐人之福结局
精益求精：通关时间大于100小时
挥金如土：通关时金钱小于10 000
大富翁：金钱大于10万
万寿无疆：生命大于4000
安全第一：存档栏全满
谢夫罗得教徒：读档100次
谢夫罗得教主：读档500次
谢夫罗得之神：读档1000次以上

新绝代双骄之鱼戏江湖篇结局修改的思路和教程

在之前笔者曾介绍过《幻想三国志4外传》的9种结局修改，在这里将介绍这种多结局的修改思路，以及这款“鱼戏江湖”的结局修改方法。

一般来说，象这种游戏结局的判定条件是根据男主角和女主角之间的好感度，并且这些好感度的数值是隐藏的，玩家并不容易找得到。笔者修改的思路是，在触发影响好感度事件的对话之前存档，然后触发该事件影响好感度，再存档。将得到的这两个存档比较，看哪些数值发生的改变，这些数值中有时间、事件代码的变化，也必定包含了好感度的数值变化，那些是正确的呢？首先要根据经验和感觉来判断，好感度的存放不会是连续而密集的，而是相隔一定空字串的，找到可疑目标后，再用修改工具来修改数值进行测试，如果结局发生了变化，那么恭喜你，你可以修改这些数值来随心所欲地改变结局了。


图1

下面就“鱼戏江湖”来实例演习一下，首先准备两款工具，一个是能进行文件二进制比较的工具UltraCompare，另一个则是具有存档修改功能的FPE2001（或者UltraEdit），好了，开工！

笔者的两个存档分别是决战前找铁心兰前后的，启动UltraCompare（见图1），分别读入这两个存档①，选“模式”→“二进制(快速)模式”②，在左右两栏会将差异的地方用不同颜色标注出来。现在选“编辑”→“下一个差异”或“下一个差异”来搜索差异之处③，那些特别密集的位置可以跳过忽略，直到找到位址0000e0a0这一行④，发现有一组数字变化了，从14变化至19⑤，相当于10进制的20和25，这个位置很有可能就是好感度的位置了。


图2

下面进行修改，打开FPE2001（见图2），选择“编辑”→“读档”，读取决战前的存档⑥，在位址栏输入0000E0A0⑦，找到这一行，将数值19修改成2D⑧，再选择“更新”⑨，那么铁心兰就拥有45点的好感度了，足以触发和铁心兰的结局了，前提是不能满足齐人之福的结局。经笔者的测试，相邻的另4组数值分别是张菁、慕容九、苏樱和海红珠的好感度。这样，按照本刊攻略里的数据提示就能随意修改出想要的结局了。



小鱼儿和苏樱的结局

铁心兰结局（没有达成齐人之福结局，铁心兰好感度达到20，且为所有女孩中最高）

人生中有太多的分岔路，不同的选择，便使人踏上了不同的旅程。桃花再次绽放的那一刻，是否还能重遇当年错过的那个人？于是，让我们感到最幸福的一瞬，便是在无数的兜兜转转之后，还能互相依偎在彼此的怀抱之中……在经历无数的聚散离合之后，小鱼儿和铁心兰终于明白：此生非君莫属！在城外某处的农舍里，不管是习武成痴的铁战，还是被岳父大人每天缠着比武的小鱼儿，亦或是端着茶水，站在一旁的铁心兰，眸中无不是幸福流动，温暖荡漾……

张菁结局（没有达成齐人之福结局，张菁好感度达到20，且为所有女孩中最高）

在曾经的辽阔草原上，在曾经的阴森蛇府里，每一次的相遇都结下了难解的情缘！几番同生共死，几番相守相伴。这个以除尽天下所有恶人为己任的小仙女张菁，终于还是嫁给了她一生之中最难应付的“天下第一大恶人”小鱼儿！怀着同样的一颗嫉恶如仇的心，小鱼儿和张菁决定离开妄心园里安逸的生活，从此闯荡江湖，惩凶除恶！

慕容九结局（没有达成齐人之福结局，慕容九好感度达到20，且为所有女孩中最高）

决战之后，带着一颗欢喜、热切又夹杂着些许愧疚的心，小鱼儿又回到了九秀山庄……在一场盛大热闹的婚礼之后，小鱼儿告别众人，带着慕容九离开了美丽的九秀山庄，从此浪迹天涯，四海为家！慕容九虽然遗失了过往的记忆，但如今能够每天依偎在最亲爱的小鱼儿身边，也许就是他们最大的幸福吧！

苏樱结局（没有达成齐人之福结局，苏樱好感度达到20，且为所有女孩中最高）

江湖争斗，俗世纷扰，何处觅桃源？与花无缺兄弟相认之后，小鱼儿和苏樱便在一个山谷之中重新修了一座鱼樱小屋，过起了甜蜜又宁静的隐居生活。执子之手，眺望巍峨耸立的群山诸峰，轻闻千奇百怪的药草花香……唯愿与子偕老！



海红珠结局（没有达成齐人之福结局，海红珠好感度达到20，且为所有女孩中最高）

双双报得父母大仇之后，小鱼儿信守约定回到海家班，对海红珠许下一生的诺言。无论是艳阳高照还是皓月当空，在碧蓝深澈的大海上，都能看到小鱼儿和海红珠泛舟于海浪之中那潇洒、惬意的身影。那逆流而上的阵阵欢笑声，卷着海潮不断地拍打着海岸，每一朵浪花的绽放，每一滴水珠的坠落，都呢喃着他们的幸福和快乐……



日前，Google将自己的Earth产品升级到了5.0版本，该版本上可登陆火星、下可深潜海底、更可于穿梭时间查看不同历史地图。而近年来，除了Google Earth与Map之外，其它各种地理信息相关软件及服务也在不断推出。事实上一个现代人，想坐在家中就能漫游世界、体味天下地理风情，实已非难事。文字、图片、视频，更重要的是来自网友与使用者提供的内容，立体地集合在一起，也许能比很多亲身而为的旅游更精彩——而你需要的只是工具和方法。本文就以Google Earth为主，辅以其它软件，教你如何宅在家中美滋滋地“坐井观天”。

坐井观天

——用Google Earth在家中“漫游”世界

■湖南 庞县令

初级篇：鼠标上的漫游

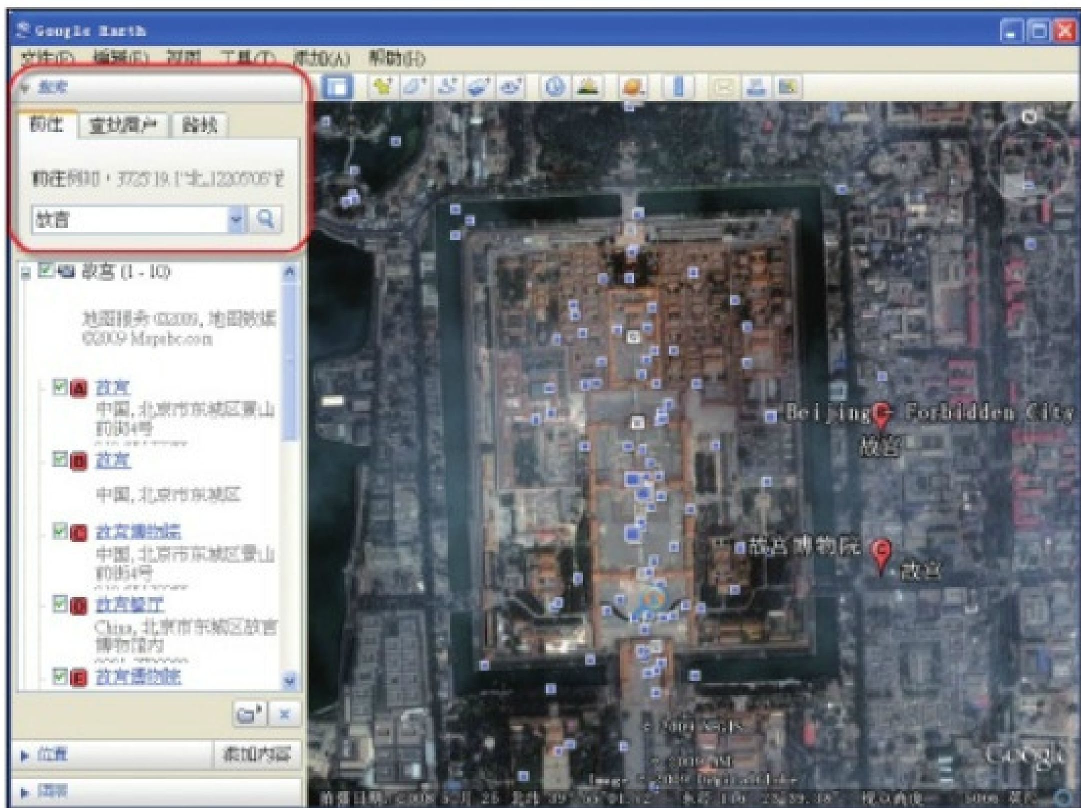
提起Google Earth，相信很多人都知道，但普通用户却很少去使用。笔者曾经询问过身边一些朋友不使用的原因。发现原因有二：上手的难度，以及不知如何获取更多信息，只觉得这是一款桌面版的“Google Map”。但实际上Earth的最大魅力，不光在于海量的卫星地图与GPS信息，更在于另一个字眼：**开放性**。这个系统集成了千千万万使用者收集到的地图信息，例如地理标记、路线、3D模型、WIKI百科、国家地理杂志、天文知识……形形色色，非一言能道尽。但正因为系统庞大，加上不太友善的帮助系统，使用上手也变得困难，初次使用时常容易晕头转向。

鉴于以上原因，下文主要从功能性角度（**它能做什么？**）出发给大家介绍一些实用的“漫游”法，而不再Step By Step一步步解析这个复杂的系统。同时，在介绍Google Earth之时，也会插入一些其它优秀地图服务及软件的介绍。Google Earth目前提供免费版使用，且已有简体中文版可用，请到http://earth.google.com/下载最新版并安装。这里唯一遗憾的是中文版会自动安装谷歌浏览器，并且不能自选安装路径。

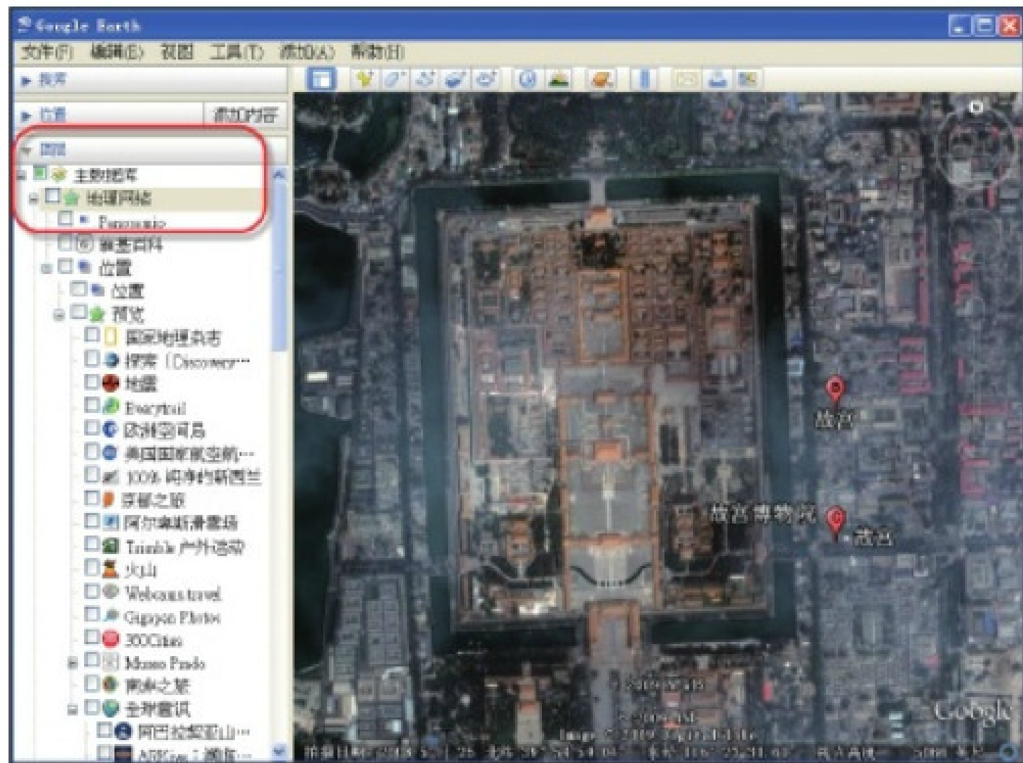


所有安装都是自动完成，但不具备可选安装项

1.查看故宫景点图片及WIKI介绍



1 打开Google Earth，在左上方“搜索”栏的“前往”标签中键入“故宫”并回车，软件将会自动定位到故宫附近。



2 此时地图上会出现很多蓝色小方块，如果你的界面上没有，请注意左下“图层”中的“地理网络”有否被勾选上。本图显示的没有勾选任何项目时的地图状况。



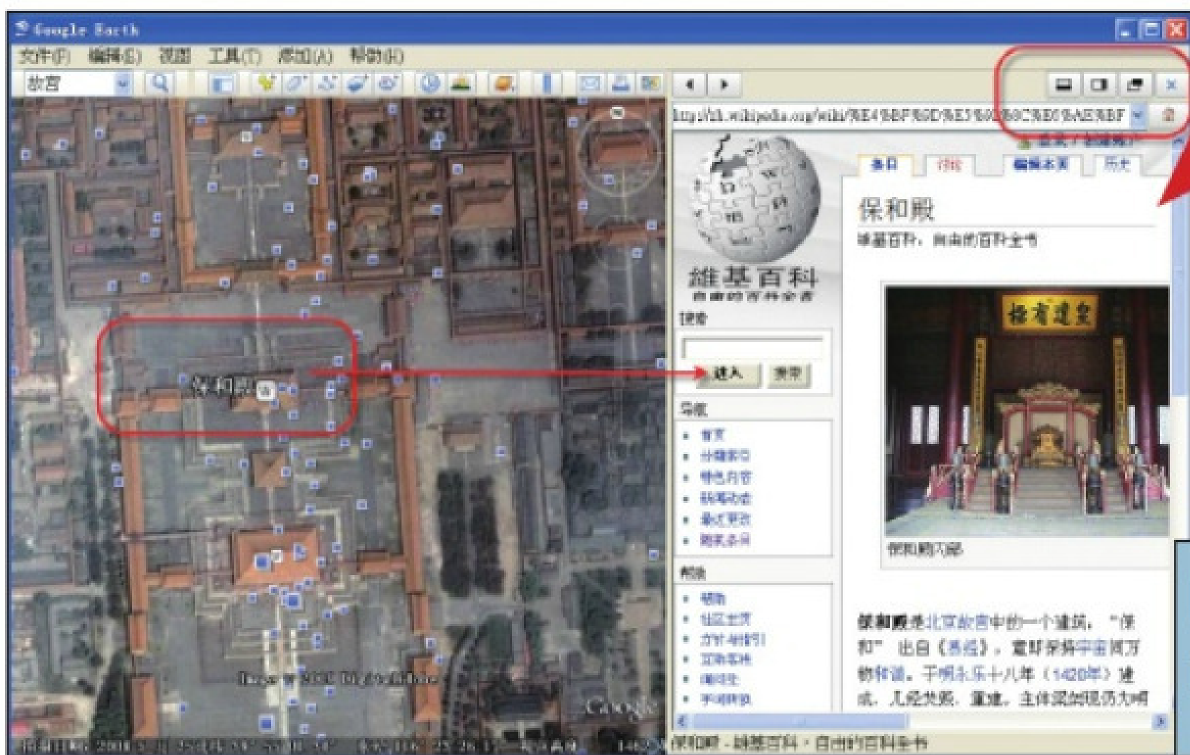


3 随便选择一个蓝色方块点击，将有详细图片及文字介绍的窗口弹出。蓝色双层大方块是官方认定的介绍，而小方块，则是用户自定义添加、经Google审核后出现的图文介绍。（注意地图上方第一个图标可切换是否显示左侧边栏）

4 让我们来点击一个小方块，这显然是一个外国人拍下的图片及文字介绍（标题：北京，每个人都拍了相同的照片）。



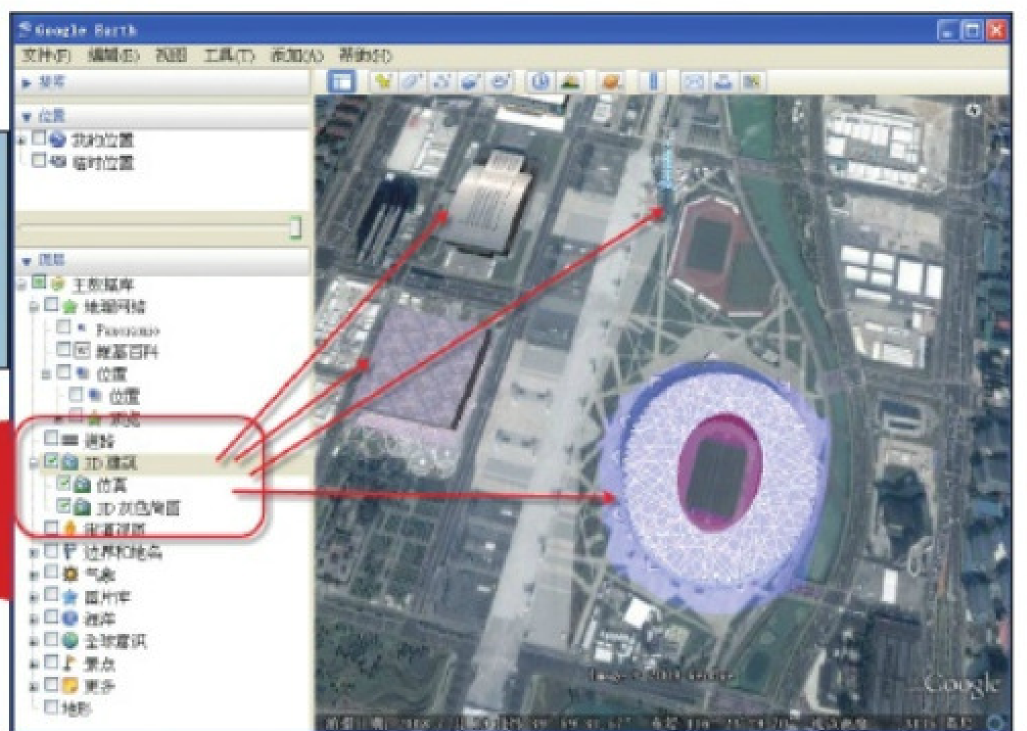
5 地图上还有“W”字样的图标，点击后发现这是直接摘录于WIKI百科的介绍。

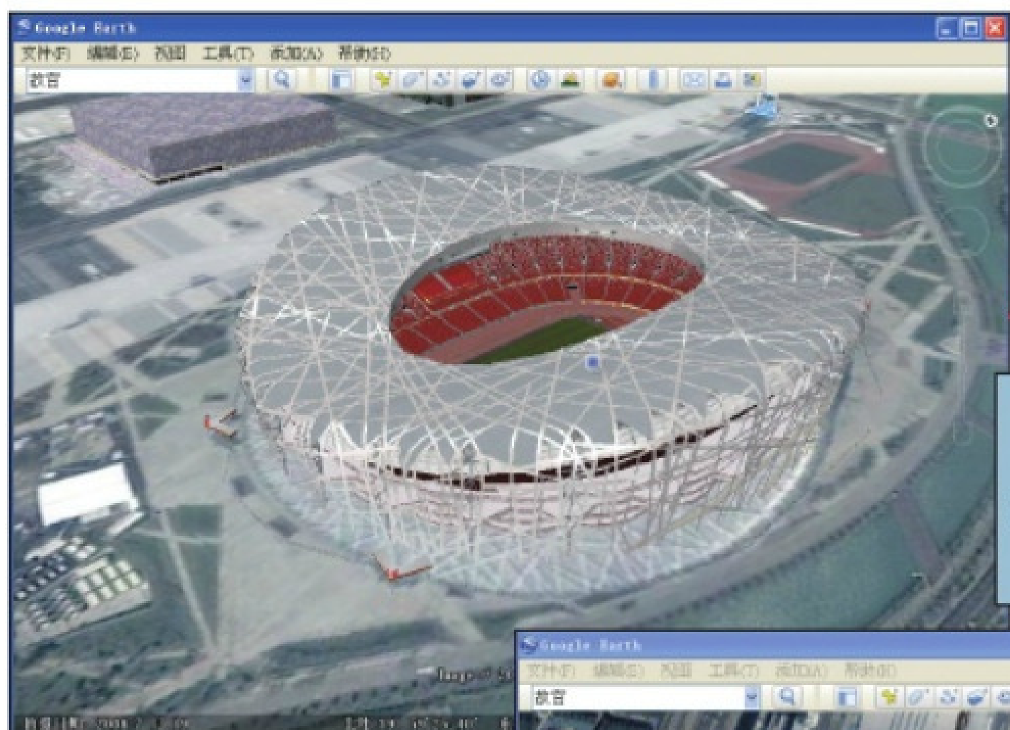


6 点击WIKI百科文字中的“全文”（或者试试点下图片介绍中的“By 作者”链接），软件会打开一个详细的网页窗口显示全文，如果你觉得网页框架太小不好“施展拳脚”，可点击其右上的第3个按钮，将该网页“分离”到系统默认的浏览器中。

2.查看“鸟巢”的3D模型

1 使用拖拽或搜索的方法将3D地图定位到国家体育场“鸟巢”的位置，在左侧栏中的“图层”中勾选“3D建筑”，你将会发现这里出现了一个立体的模型（现在你应当会发现：地图上出现什么，取决于你在“图层”上勾选了什么）。同时，附近的水立方、玲珑塔、国家体育馆也会有类似变化。

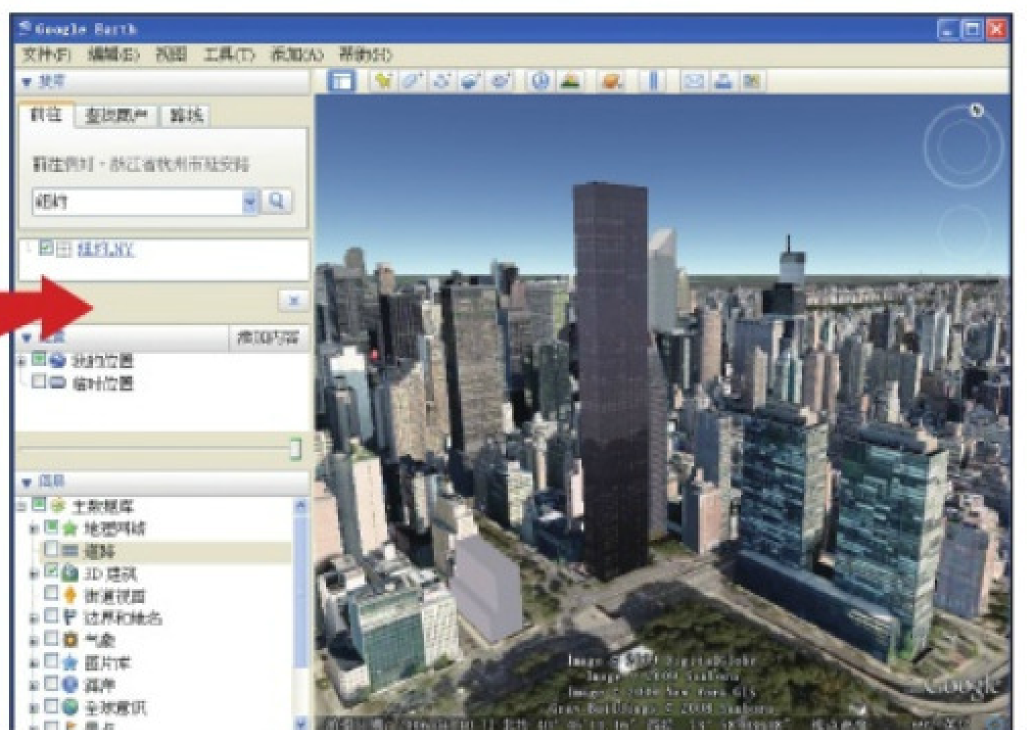




2 左键点击“鸟巢”模型，将出现详细的模型说明。

3 但更好的方法是按住快捷键“Shift＋上/下方向键”改变当前视角的水平程度。从外表看来，这个模型似乎有些简陋，但如果你注意看，将会发现其结构非常细致，甚至体育场外的入口也被准确摆放——事实上，这取决于制作者的耐心。全世界不少著名的建筑物景点都可在Google Earth上找到3D模型。





4 目前中国的3D模型还非常少，但在Google的老家美国，这项工程已经开展得非常广泛，这副图是纽约的3D市景，它的高楼建筑模型无论是数量还是质量都令人吃惊。不过，这也是考验你的CPU和显卡运算能力的时候了……

国内的3D街景地图

作为一家源自美国的网络公司，Google很难将中国城市的建筑或景点都建立出3D模型，这项工作要全部通过爱好者来完成也不现实（请参看后文）。不过在国内也早有地图开发公司在制作3D化的街景地图，不过它们采取的方式Google并不相同。有的更“真实”，有的则更“工笔化”，但总体来讲，都称得上是集人力与智力一身的“艺术品”。



E都市（http://www.edushi.com/）的地图从严格意义上说算不上3D，因为不满足旋转等多视角查看的条件。但是这种通过2维手绘表达3维的方式，也使得画面更为精致，甚至更适合一个坐在家中的人来了解千里之外的精美世界！这里显示的是上海浦东新区环球金融中心附近的街景。



都市图（http://www.o.cn/）的地图类似于E都市，也是2D手绘仿3D，其美观程度与E都市各有千秋，大家可相互比较参照。目前其支持的城市还较少。



E都市的二维和卫星图都直接调用了Google的地图，但值得一提的是，在卫星图上E都市也标上的地点标识，而Google Map反而没有这种便利的设定，有需要时不妨直接来这儿“混用”（点击左上“显示标签”可显示所有地点标识）。



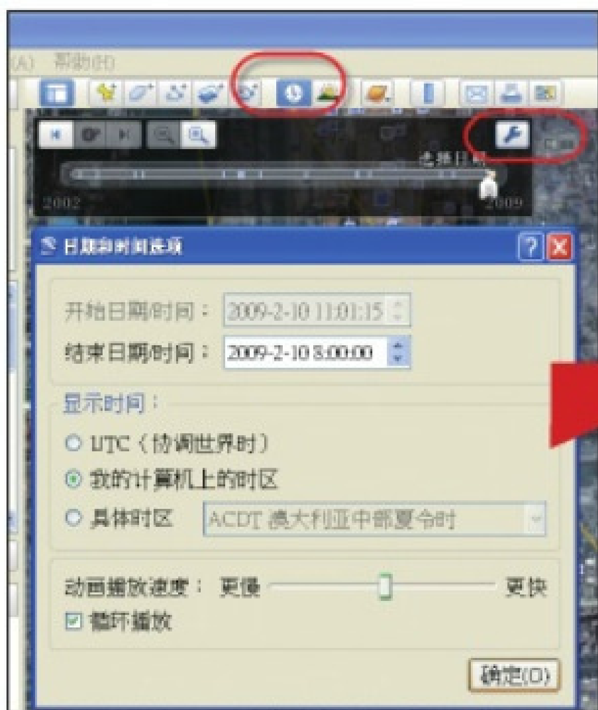


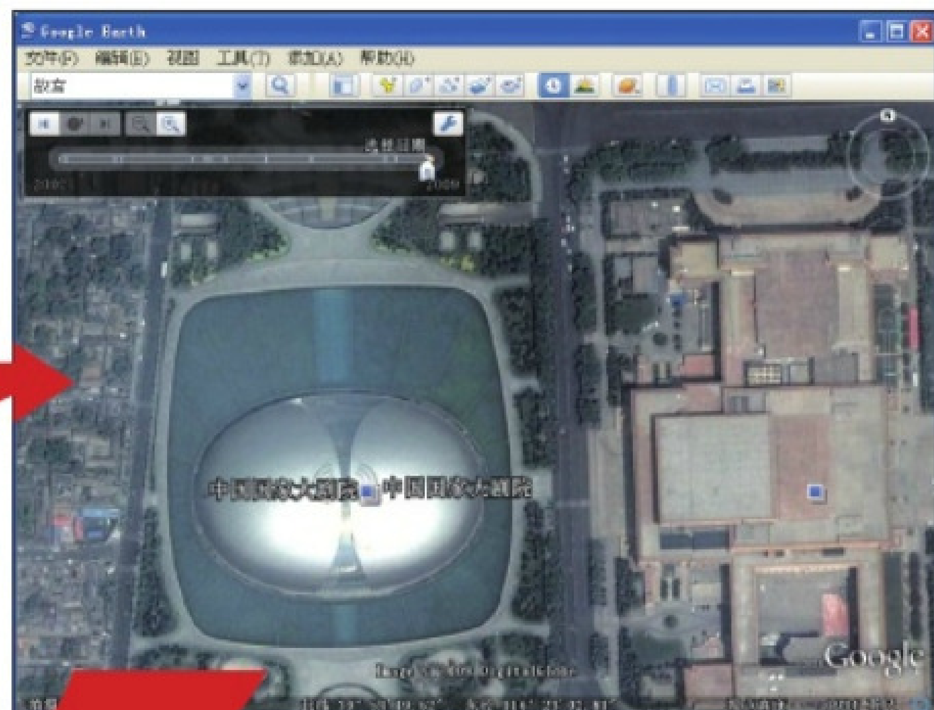
城市吧（http://www.city8.com/）采用了类似于Google街景的做法，使用摄像机拍摄真实街景，之后将其转换为360度全视角，以此来实现3D化。具体使用时，右边是一个小型2D地图，左边则是完全写实的Flash全景照片。如果它的地图中有你想旅游的城市，那么来看看完全真实的景色吧！

数城Diciti（http://www.diciti.com/）的3D实现完全与Google一样，采取3D建模的方式，支持旋转查看。由于它不是全部显示所有3D模型，而是“走”到近处再显示，因此速度上较Google Earth要快。不过这款软件似乎是直接采用了Google的卫星地图，难免地形上出现较模糊的情况。此外还有一个小缺点，就是必须安装相应插件才可浏览。但无论如何，这种纯3D的方式值得未来期待。图为北京东三环国贸、中央电视台附近的街景。

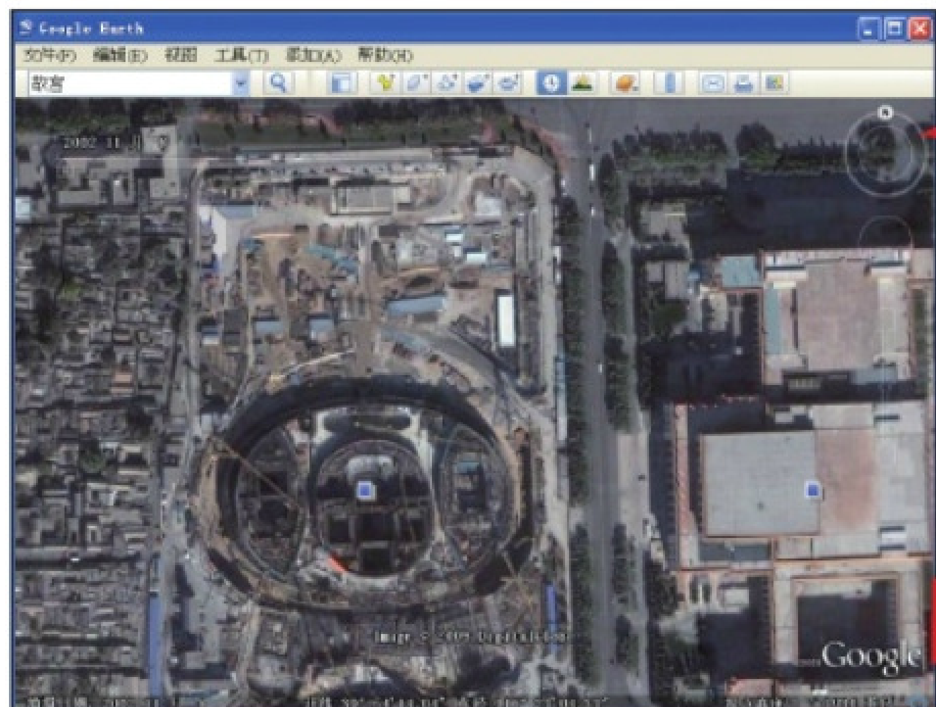
3.漫游城市历史变迁

1 这是Google Earth 5.0新版提供的一个功能。由于自开通全球地图服务后，Google已经收集了大量不同时期的地图，而对于一个城市而言，同一区域不同时期的地图，也是另一种“地图”（时间的地图？），可让人们了解到更多信息。使用这一功能的方法是点击地图上方图标样中的“时钟”图标，之后一个时间“拉杆”将会出现，点击其上的工具按钮，可对你的时区进行设定（一般接受默认即可）。





2 可以看到上面“拉杆”上有一些蓝色的分隔线，这就是Google留下过历史卫星图片的拍摄时间。拉动上面的滑杆改变时间，或者也可点击“拉杆”左上的播放按钮来控制。图为国家大剧院在2009年2月初时的卫星照片。



3 当拉动滑杆到最左端的2002年11月时，可以发现国家大剧院还刚开始施工不久。

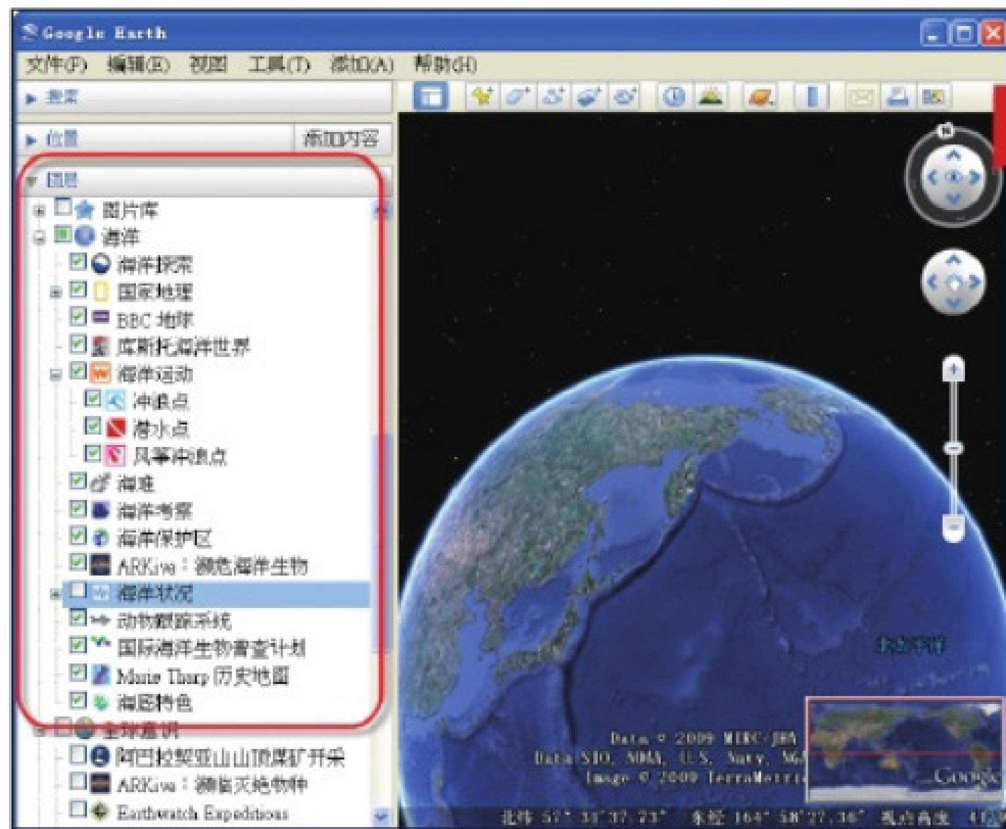
4 2005年8月，主体部分似乎已经修建完成，但周边还未整理好。

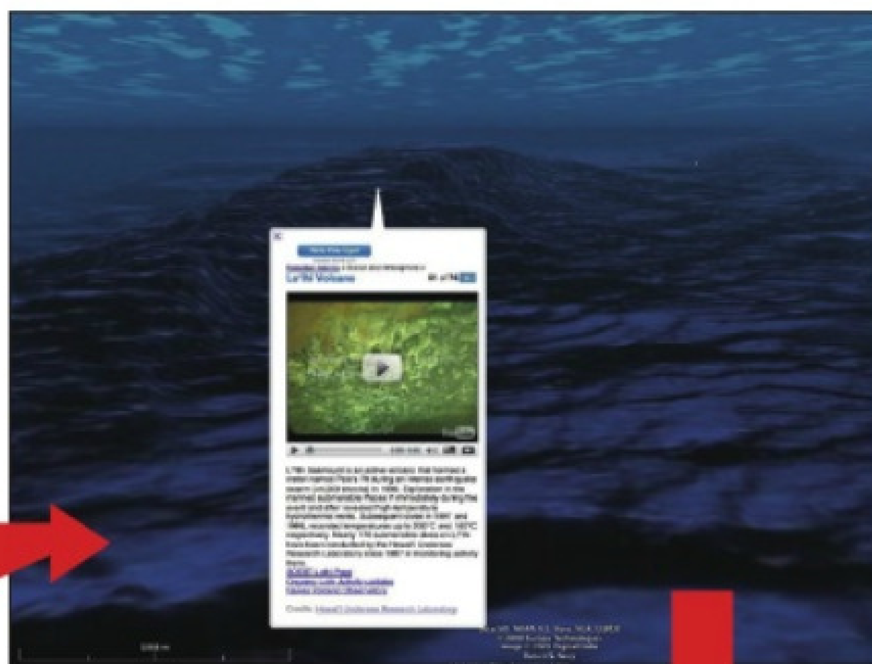


注：5.0测试版地图上方的按钮有时会变灰不可点，这多半是因为你正在“游览”状态，关闭该状态即可（详见后文）；如果还不能解决问题，那么重启软件后一般都可解决。不过有时软件如果正在查询中，关闭软件后会出现进程仍未退出的另一个BUG……这时请按Ctrl＋Shift＋ESC调出任务管理器，在“进程”中将Google Earth进程结束即可。

4.进行海洋探索

1 在最新版5.0中，Google Earth以一个新图层“海洋”，将人类近百年来探索海洋、使用海洋资源、利用海洋娱乐（潜水、美食等）等多方面的成果，展示在全世界的用户眼前。这些成果由许多合作伙伴提供（例如国家地理、BBC等），方式为视频或图片，Google Earth将它们完美地整合在一起。

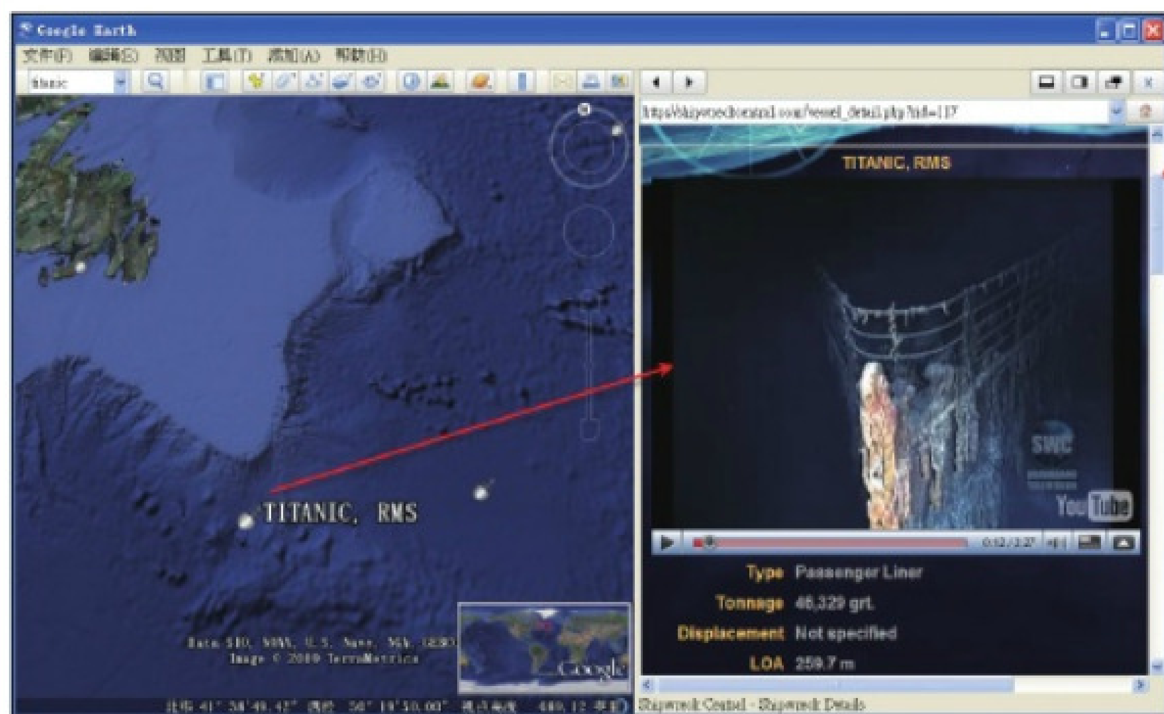




2 官方展示的视频与图片显示，目前利用这一软件已可直接进入水面之下，就像在陆地上“拖拽”那样自由游动。遗憾的是笔者拿到的测试版尚无法实现此功能，许多Google用户都提出了该问题，但官方尚无明确帮助文档与回应，因此只等静待新版出现或其它修正（希望读者拿到杂志时已可顺利“潜水”）。不过我们仍可通过以下几个具体的例子来展示海洋探索的一些魅力。

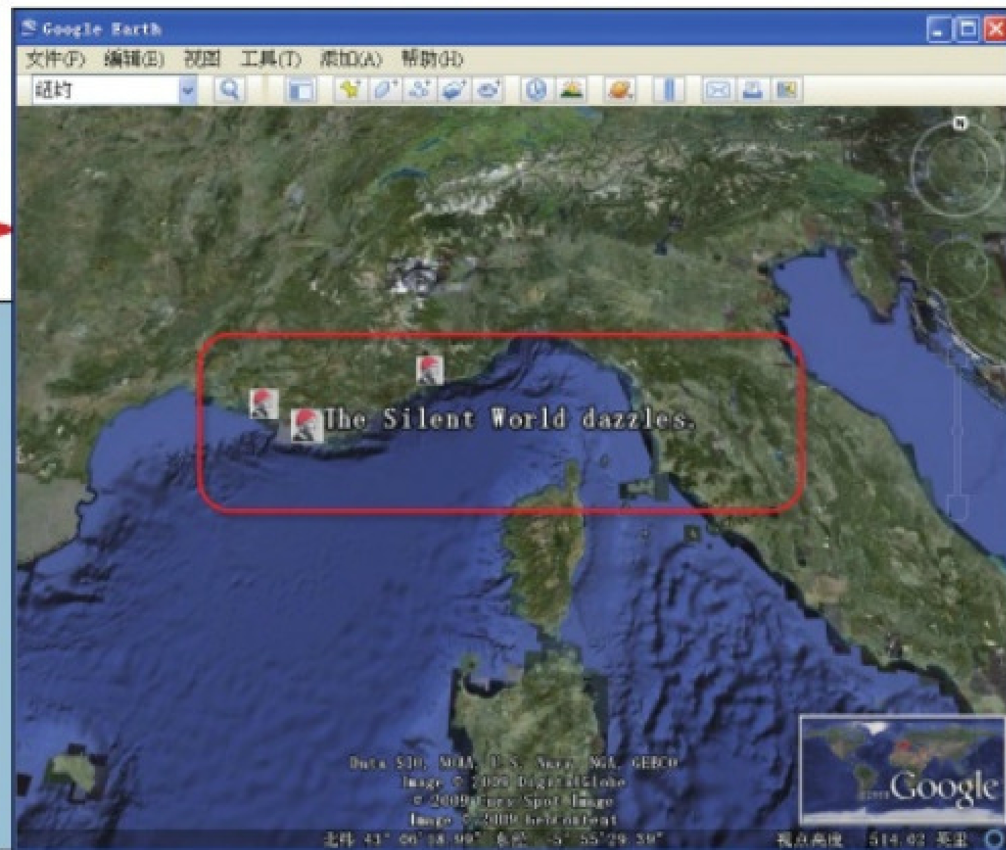
3 随笔者一起来到大西洋西北部（右下的鹰眼地图请用快捷键Ctrl＋M打开），纽芬兰岛东南方向的海域，并保证“海洋”图层下的“海难”已经勾选。在这里我们找到了“Titanic”的标记，没错，这就是著名的泰坦尼克号的沉骸所在地。点击后出现一段图文介绍。





4 点击上图中的“Learn More（更多）”，右侧将打开Google合作伙伴Shipwreck Center（遇难船中心）对泰坦尼克号的详细介绍。点击最上方的图片打开视频。这是一段水下拍摄船骸的录像，伴随缓慢的音乐，一段忧伤的历史似乎在对你静静诉说……

5 现在回到“海洋”图层中勾选“库斯托海洋世界”，并来到西地中海的北部沿岸附近，会看到不少库斯托的“人头像”，我们点击其中的“The Silent World dazzles”。





注：库斯托是法国海军军官、探险家、生态学家、电影制片人、摄影家、作家、海洋及海洋生物研究者兼法兰西学院院士，他在海底潜水方面有重要贡献。1956年，他与人合作录制了纪录片《寂静的世界》（The Silent World），在戛纳电影节上映并获金棕榈奖。

6 点击进去，很快发现这段视频正是《寂静的世界》中的一个片段，原来Google Earth将这个纪录片按地点分割，链接在全世界不同的地标上。相信对海洋潜水有兴趣、包括已看过此记录片的朋友，一定会对这一子图层大感兴趣。

7 海洋图层中还有一个特别的“动物跟踪系统”，这是一个分布于全球的定点鱼类观察系统，每条鱼都安排有一个游动路线，用户可按此路线游览，即相当于跟随该鱼畅游一段已安排好的水下“航”路。但由于前面所说的无法进入到水下的BUG，这里也不能展示游览时的效果图。



5.漫游太空与火星

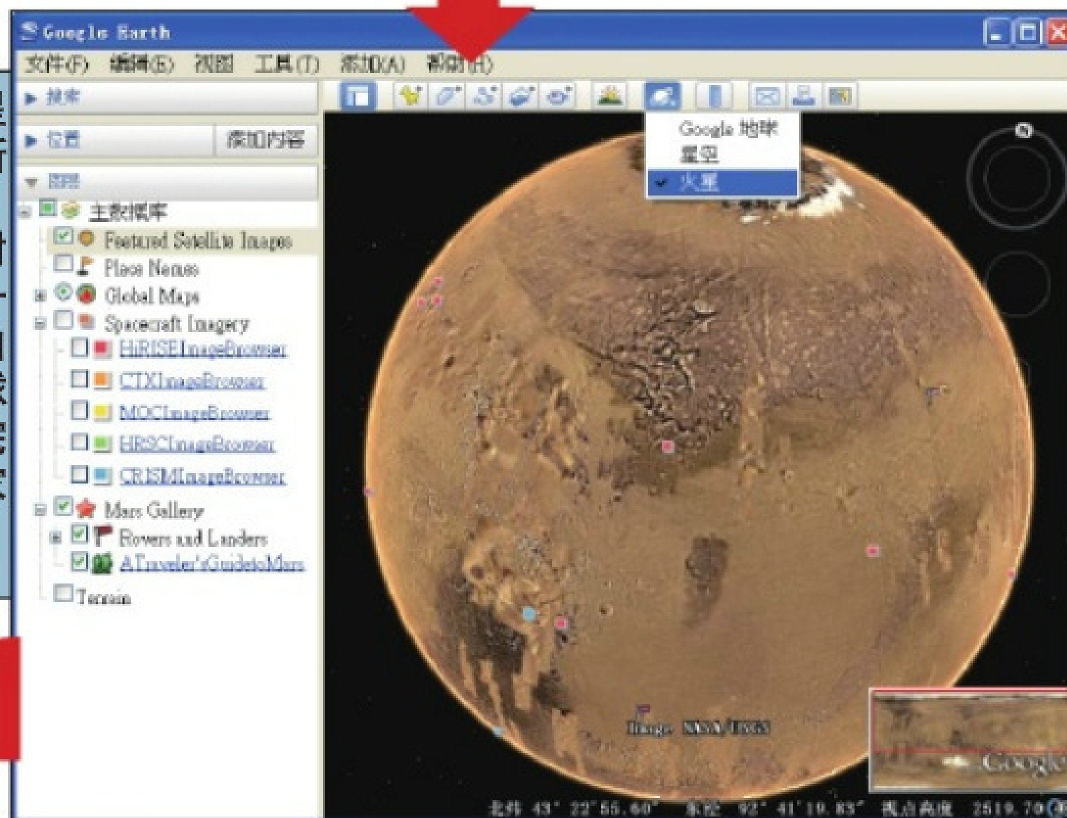
1 在地图上方点击星球状的图标，就可切换到“星空”或“火星”，这里先看“星空”。该系统集中了许多实拍的天体图片，并且按照精准的位置摆放，如同地球表面带GPS信息的卫星地图一样，是第一手的可贵资料。系统整体使用界面及方向操作与“在地球”上差不多，但需要牢记的是，你默认是“从地球上”看太空，因此想从空中找到地球将不能实现。

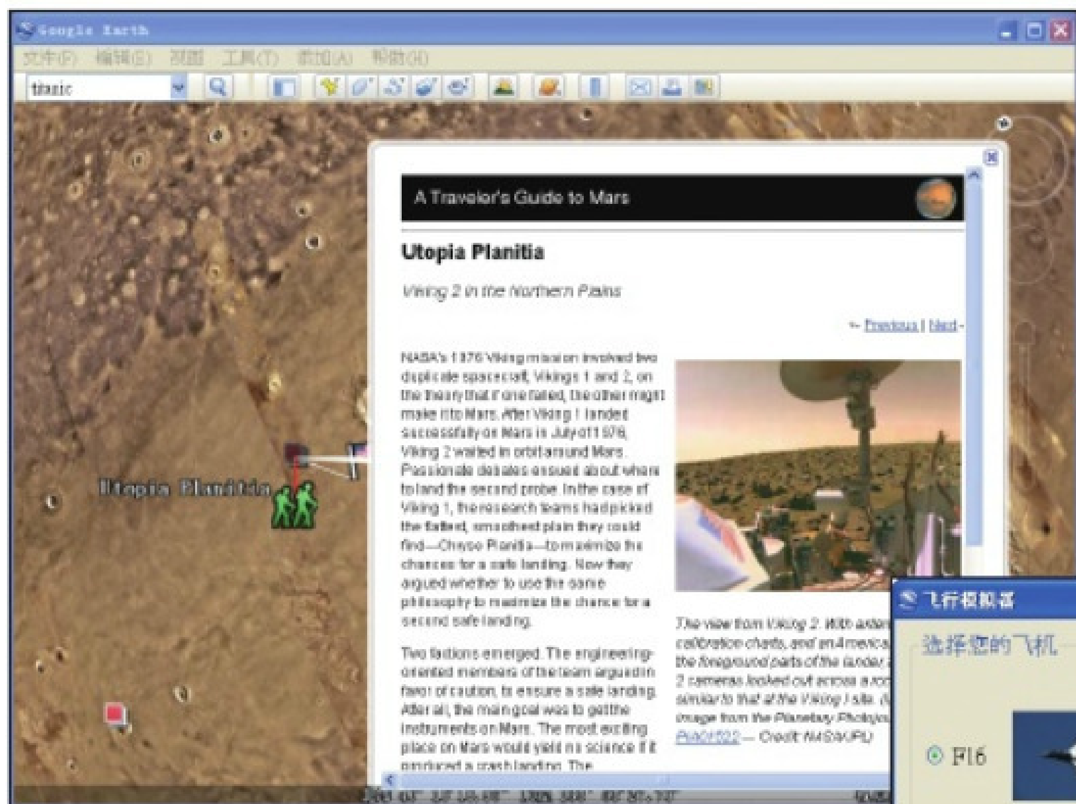




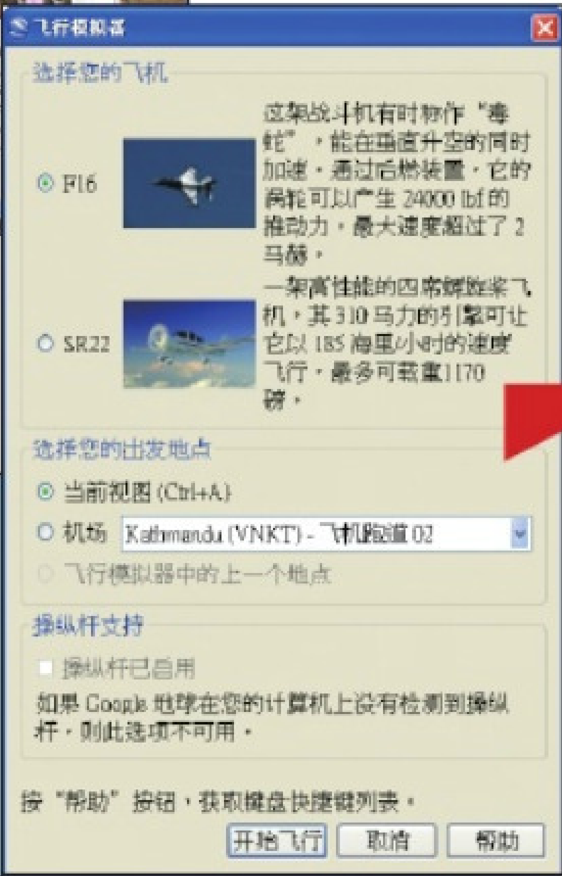
2 首然而太空中不少概念还是与地球上不同，因此要玩转这个系统，有必要先看一眼系统的帮助。方法是在左侧栏“图层”中双击“欢迎使用Sky”，之后再点击星空中的该图标，开始学习。由于其功能较庞杂，加之有详细的学习教程，限于篇幅不再详述，留给大家探索。

3 Google火星是5.0版本新推出的一项功能，全面展示了人类对火星表面探索的一些阶段性成果。由于与地球同为球体，因此操作也完全相同，相信大家很快就可上手。

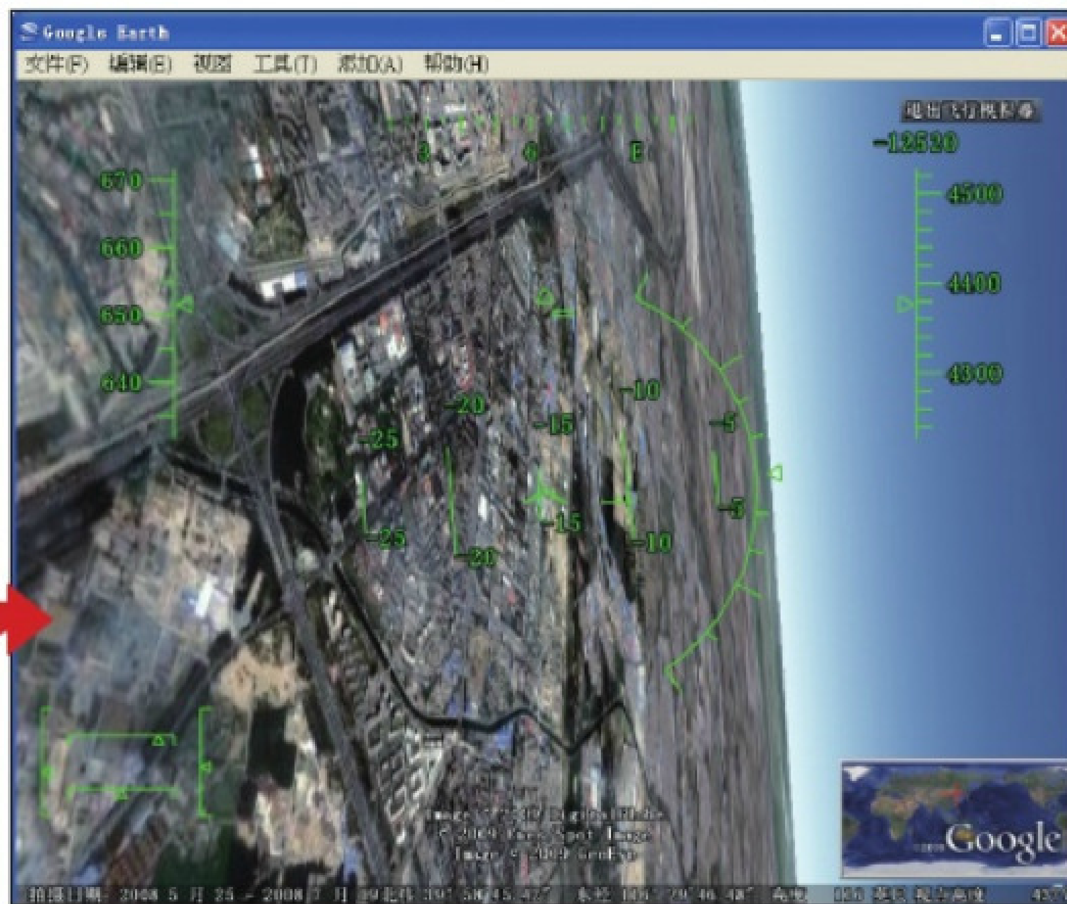




4 这里显示的是2号“海盗”火星探测器的登陆位置及其介绍，美国的国旗已经首先插在火星之上。



5 以上简单的介绍了一下利用Google Earth“上天”的两项功能。不过，即使是在地球上，其实也能尝试“飞行”，方法是利用Google Earth的“飞行模拟器”。点击菜单“工具→输入飞行模拟器”，即可开始选择你需要驾驶的机型。初次试驾一定要点击“帮助”查看操作方法。



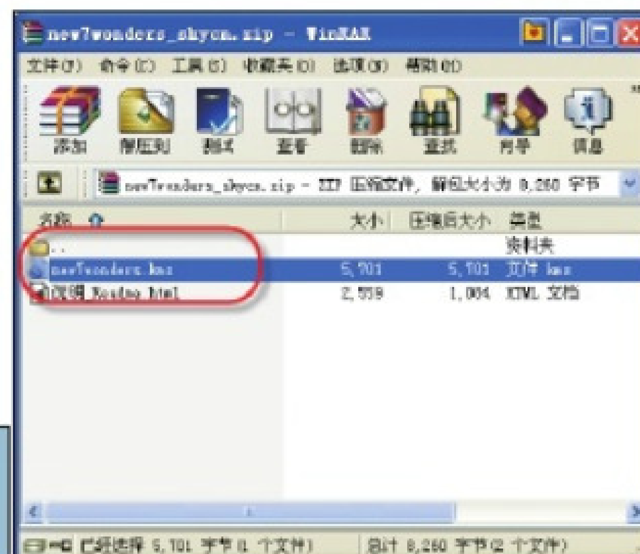
6 这里驾驶中的截图，只有数据仪表的显示，没有飞行实体，不过足够真实，刚开始一定会让你手忙脚乱、头晕眼花一阵……

进级篇：寻找更多的漫游资源

相信按照上述介绍操作一遍之后，你已经大致了解了Google Earth的诸多功能和操作方法。不过可以负责任的说，作为一个开放性极好的软件服务，以上操作还远没有触及到这项服务的精髓。接下来，我们就来揭开它最迷人的魅力：各种各样的开放性资源。这些资源有可能来自官方，也可能来自普通的使用者。

1.跟随他人漫游世界新七大奇迹

1 请打开网页http://www.skycn.com/soft/34195.html（标题：世界新七大奇迹谷歌地图KMZ文件），下载其上不足9KB的文件。打开压缩包后，发现其中是一个KMZ文件。



Celestia：畅游宇宙

说起漫游宇宙，就不能不提Celestia，这是一款模拟3D宇宙空间的开源软件，用户可免费使用。与Google星空不同的是，这款软件并没用采用完全实拍的照片，而是采用材质贴图方式展现星球，这些材质可由官方提供，也可爱好者自行制作（具体参见后文），这样可能会带来“不真实”的隐患，但请相信制作者的负责态度，同时，这样也可能给你的“星空”带来更多变化；此外，Celestia可采用非地球的视角漫游整个宇宙，操作更为自由；最后，这款产品部分内容（如太阳系的大行星）已被国人汉化，我们用起来可能更为亲切一些（下载地址：http://www.orsoon.com/Soft/8887.html）。

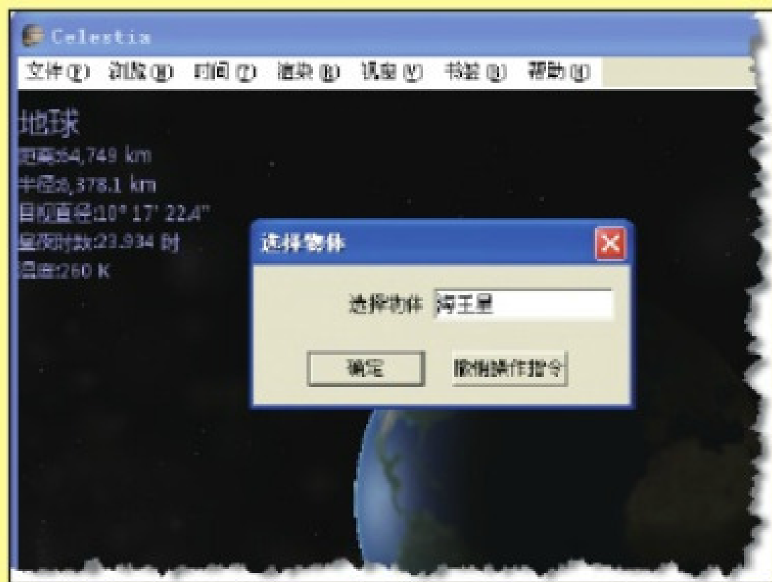
1.Celestia初结识

由于Celestia可实现的功能异常丰富，如绕星体自转、视线锁定、虚拟时间速度……所以操作概念上与常见的虚拟类产品有较大不同，也更加复杂。如果不清楚要领就去操作软件，基本上就是乘兴而去，然后只能看到一片繁星点点，最后当然败兴而归。好在所有操作之前，我们可以看一段软件提供的操作演示脚本，相信领略了一番Celestia的神奇之后，你定会像笔者当初那样，不学会则难以罢手。打开演示的方法是点击菜单“文件”→“打开脚本”，之后选择程序所在文件夹下的demo.cel脚本文件即可开始演示，演示时左下方会有相应的文字说明。



2.访问海王星

演示结束回到地球附近，我们开始自行操作，目标是去看一眼太阳系最边缘的海王星。为了说明起见，暂时不使用软件提供的太阳系快捷访问方法。首先点击菜单“导航→选择物体”，在弹出的对话框中输入“海王星”并确定。



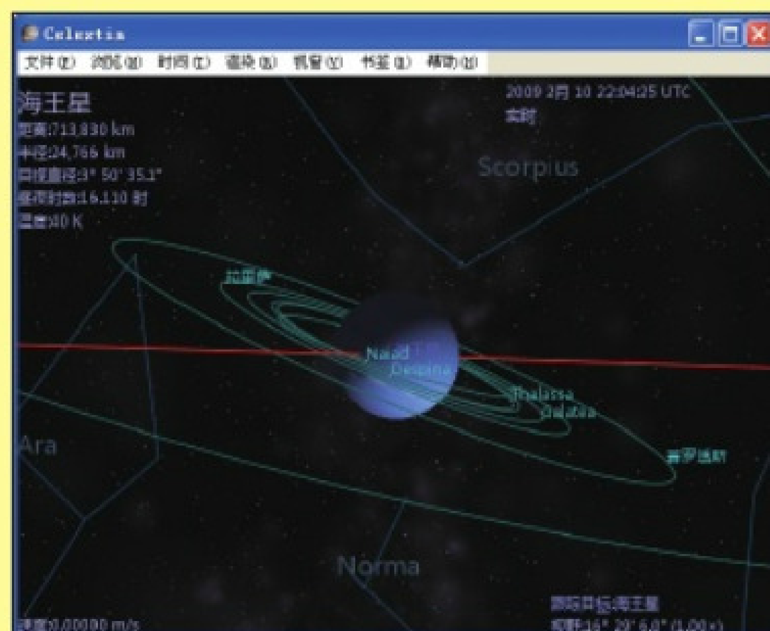
这样海王星就成为当成选中的物体了（但还不是飞行参照物，详见后文），其名字出现于星空图左上角。按快捷键V可切换显示它的更多文件信息，接下来按快捷键C将海王星（必须前面已经选中）放置于屏幕中央，为了出现它的名字，还需再按一下显示行星名字的快捷键P。此时若想直接飞往海王星，按下G快捷键就可以了，但为欣赏沿途风景，我们下面还是慢慢来操作吧。



这时注意到屏幕右下角显示的是“跟踪目标：地球”，也就是说当你上/下滚动鼠标滚轮进行航行时，只是会缩小/增加你与地球的距离，这样显然与我们的“飞往”目的不符。于是按下F快捷键锁定海王星为飞行参照物，这样只需向上滚动滚轮，就可以不断接近海王星了。为了增加飞行中的乐趣，让我们按“/”和“=”号打开星座显示吧。如果觉得周围星光不够璀璨，可以按“]”键增加星体、按Ctrl+S键改变星体的显示点形式。



很快就可以看到海王星和它的卫星（按M键显示卫星标签）的模型了。这时不失时机地按下O字母键，可以显示出海王星的相关运行轨道，其中红线为公转轨道，绿线为其卫星的轨道（如未出现卫星轨道请点击菜单“渲染→可视化设置”，将下方“轨道/标注”部分的“月亮”轨道勾上）。



现在可以按住Shift+方向键围绕海王星看个究竟了（图为背对太阳时的截图，太阳系各大行星轨道基本在同一平面）。我们还可以按下Y快捷键，这样就可以直接围绕海王星按其自转速度行进了，不过按照真实速度的话那可是基本看不出什么变化，那么就按快捷键L让虚拟时间快速前进吧。



注：选择菜单“帮助”→“操控”可显示所有的快捷键说明。

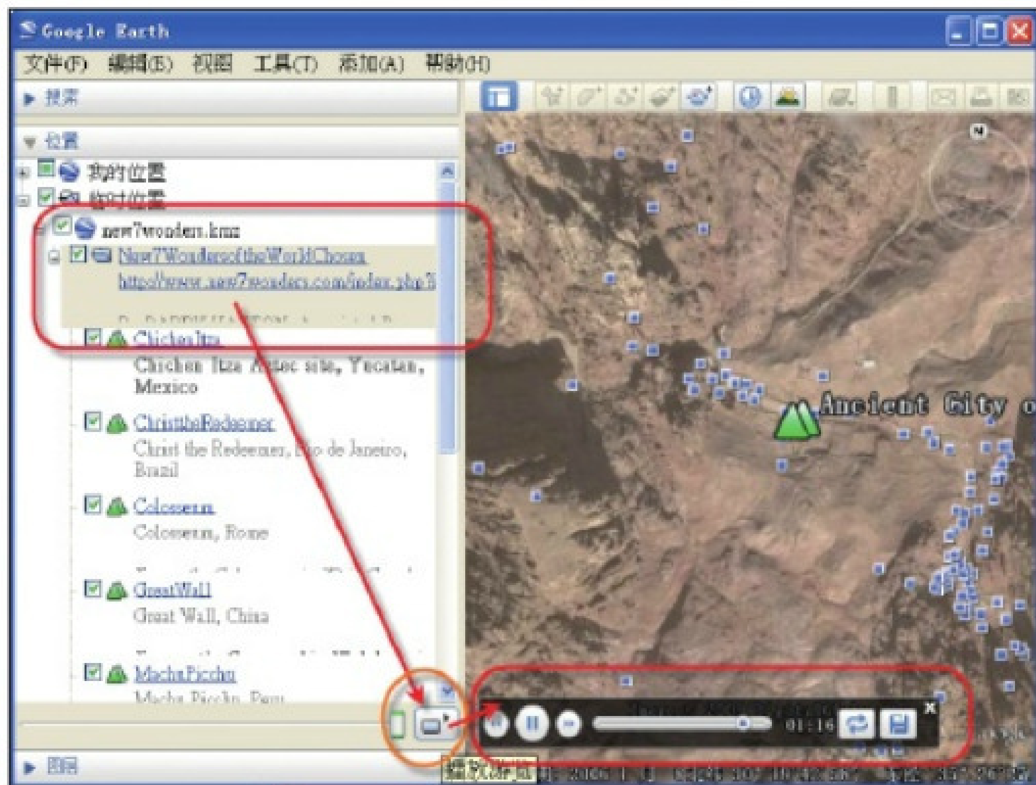
3.扩展功能

Celestia是一个离线软件，其安装文件的体积亦不大，因此默认就有的星体材质并不够多，但Celestia有着非常强悍的扩展性能，世界各地的爱好者为其开发了数目众多的星体模型（如人造飞船、详细的太阳表面材质）、详细信息（如轨道信息）与演示脚本等。进入网站http://celestia.sourceforge.net/，这里分门别类的列出了各种可供下载的资源，对于模型类，只要下载压缩包后解压到Celestia的extras文件夹下，就可以在软件中查看新模型。

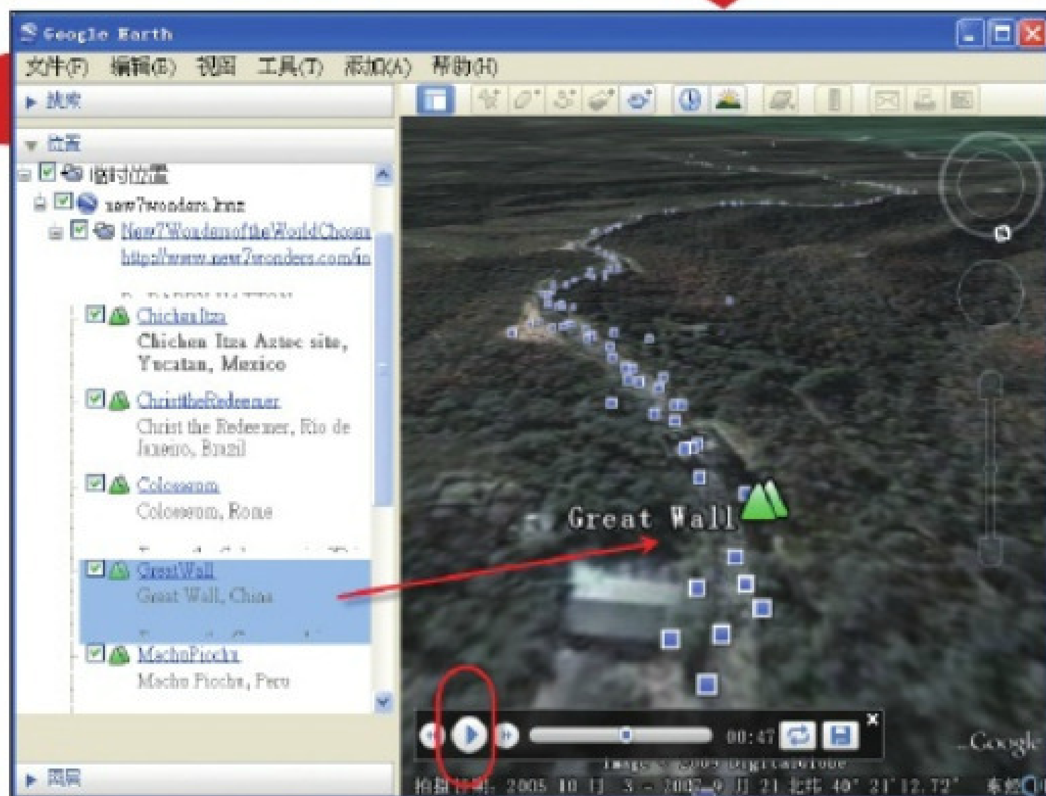
值得一提的是在演示脚本（Fictional部分）中，有一些竟是按照小说的内容来安排的，例如《星球大战》脚本，如果英文水平过关或熟悉小说情节，非常值得一看（但不要信以为真）。

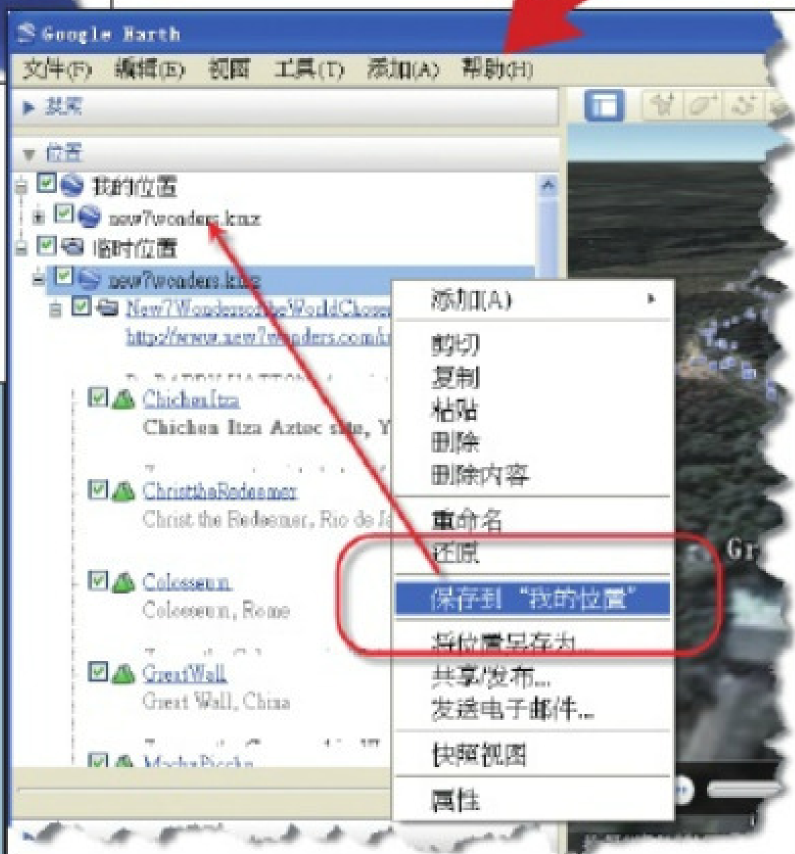
2 双击该文件，再回到Google Earth中，会发现在右侧边栏“位置”之下多了一个临时位置“New7wonders.kmz”，正是我们刚才看到的文件名，展开后发现在一个文件夹图标下，有7个景点地标，这就是新七大奇迹的标记了。





3 选择文件夹图标，右下角将会多出一个“播放游览”图标，点击之后，右边的地图中即开始逐一自动“浏览”七个新奇迹景点，靠近景点时会自动放大减慢速度，远离时则会缩小并加快飞行速度。而与此同时，一个“游览”控制栏也出现在地图的左下角。





5 如果你觉得这个KMZ“景点包”不错，那么就可将它保存下来（如果放在“临时位置”中，软件关闭后就会消失）。方法是在new7wonders.kmz上右击，选择“保存到我的位置”，它就会被加入到上方“我的位置”之下，以后只要在此即可访问该景点包。

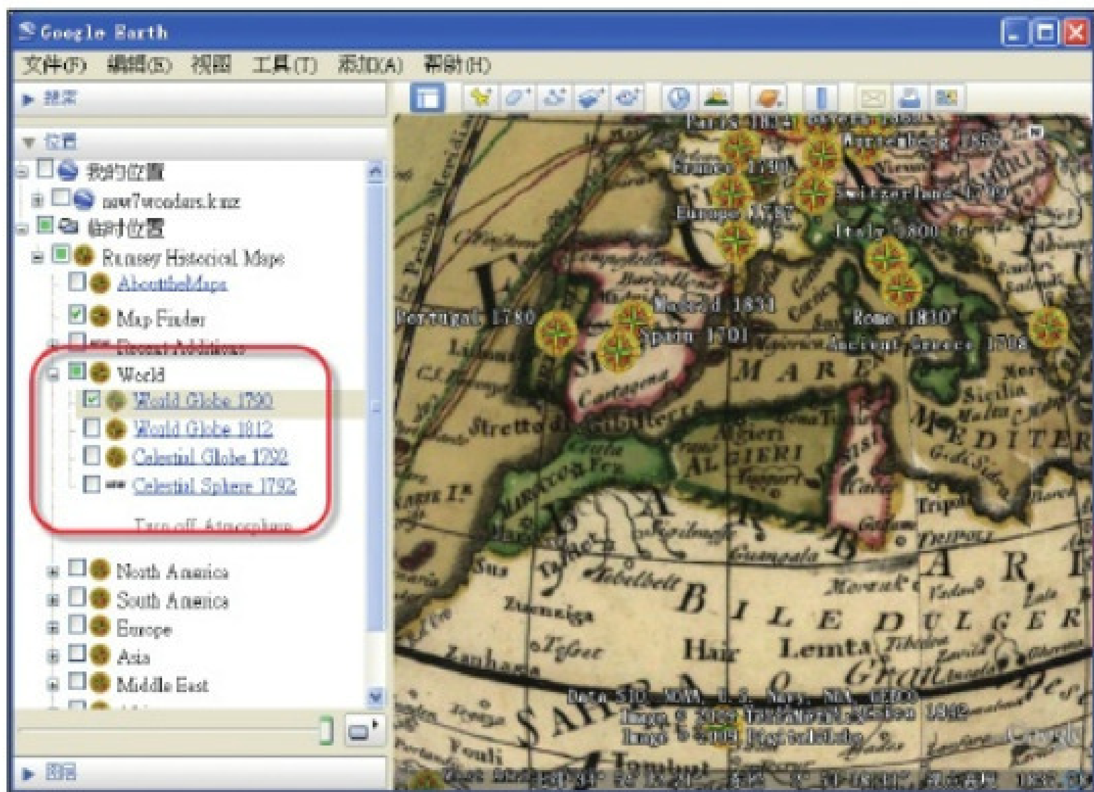
4 如果任由软件自动游览，那么只到景点“晃”一下就赶往下一景点了，因此我们可以等“晃”到某景点时在控制栏上点击“暂停”，再慢慢查看（打开“图层”中的地名及图片、WIKI等）。当然，你也可以直接在“临时位置”双击某一景点直接查看。

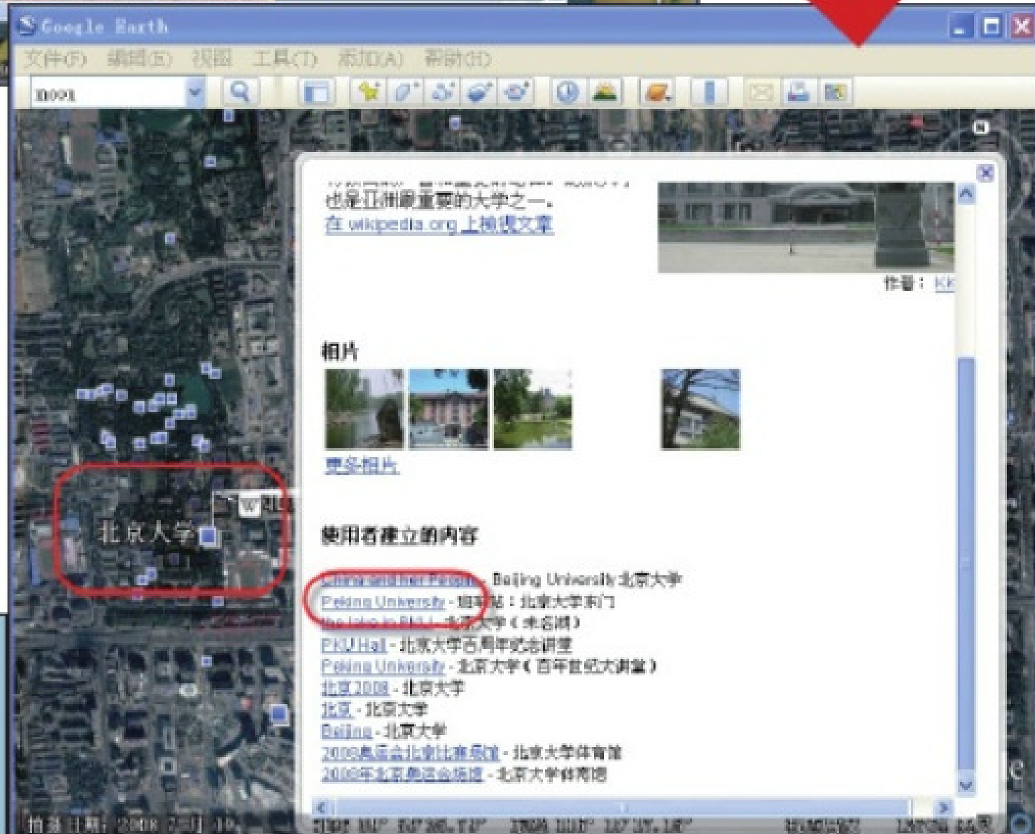
2.漫游更多KMZ……

1 让我们再来看另外一些类型的KMZ包。请下载以下文件：http://www.davidrumsey.com/rumseycollection.kmz。双击在Google Earth中打开后，将同样在“临时位置”下打开，现在选择“World”下的“World Globe 1790”。顿时，你会发现右边地图上的表面全部被换成了古香古色的地图，原来这是著名的绘图学者David Rumsey将自己收集的超过150,000张的世界历史地图，按时间分类拼成了不同时代的“历史地球”。



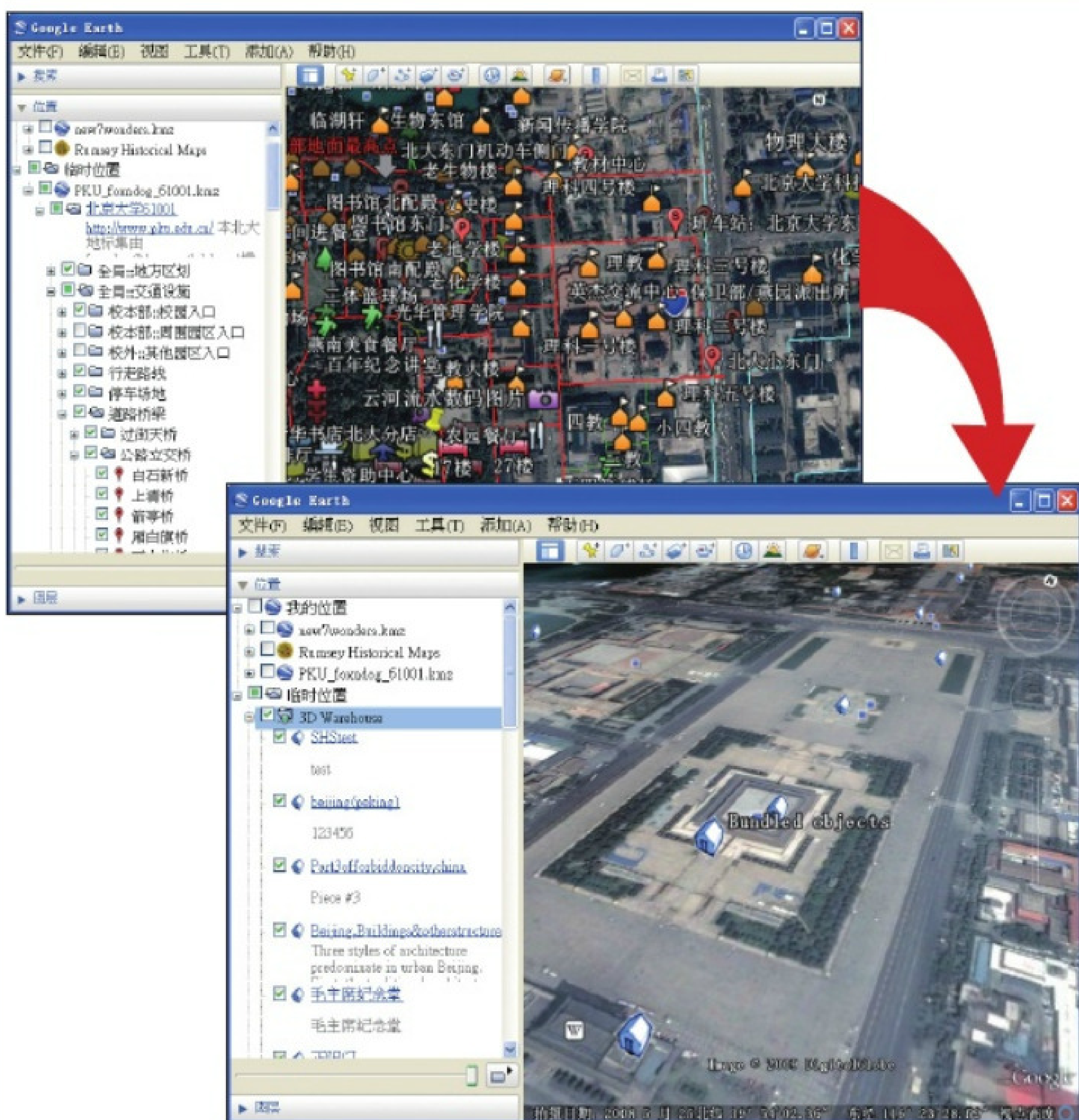
2 当在一些有名的古城市上点击地标，你会更惊奇地看到那时的城市古地图。





3 现在我们再来通过Google Earth自身找到有用的KMZ。将地图定位到北京海淀区的“北京大学”，点击官方的地理位置图标，在弹出的页面中拖到最后，可找到“使用者建立的内容”。这里列出了普通用户在Google Earth上建立的一些内容，其中有些往往颇有价值。例如本处我们点击“Peking University”。

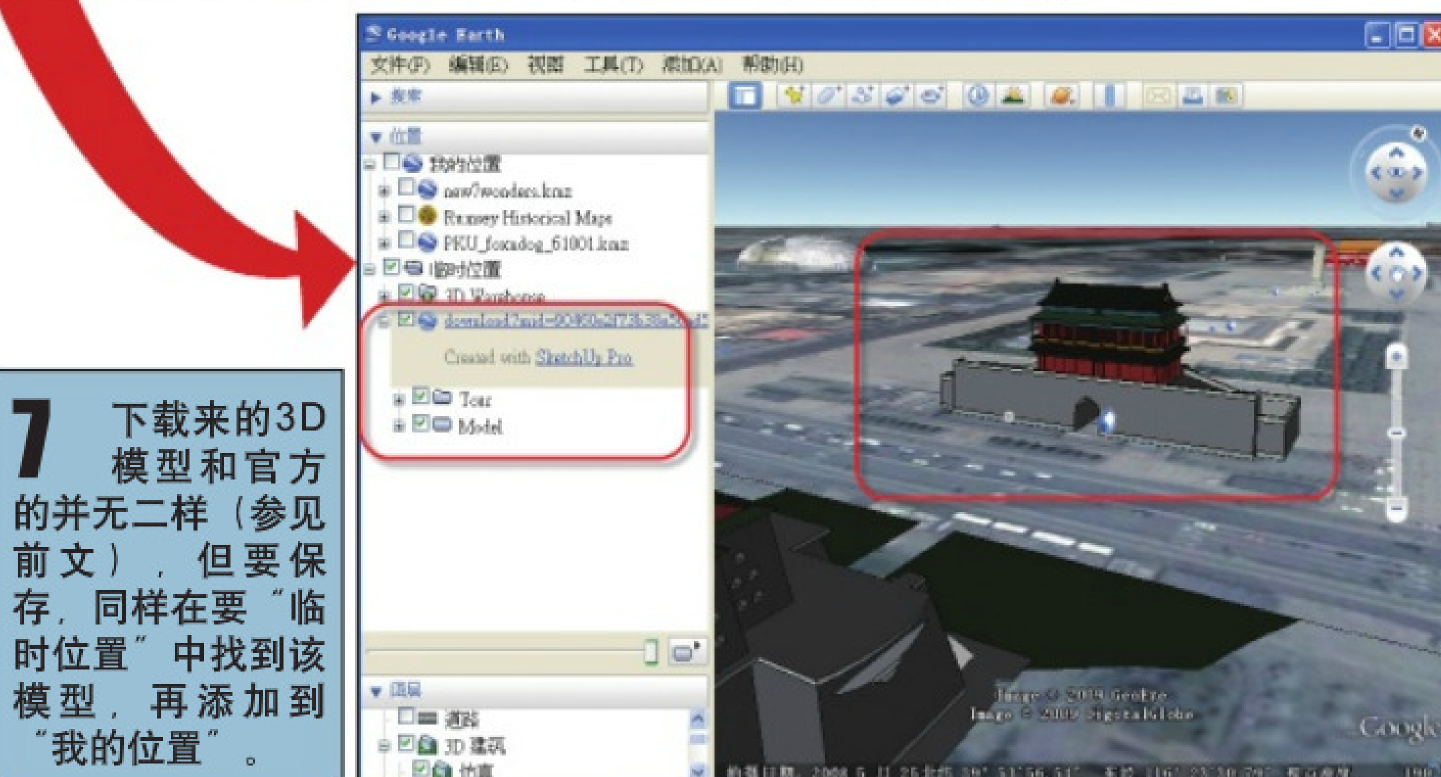
4 原来这是一个KMZ资源（并非上述位置的所有项目都是KMZ资源），因此很快添加到“临时位置”之下。而这时右边的地图上出现了大量与北京大学相关的地标，不仅包括公交车站、宿舍楼号、教学楼名称，甚至还包括有校园中的围墙、步行道路等路径式标记。



5 最后再来看一个例子。下载文件http://services.google.com/earth/kmz/3D_Warehouse.kmz，双击安装后将会发现“临时位置”中，增加了一个“3D Warehouse”的新地标类，而在地图上多了好些一栋栋的小蓝房子，它们正是普通用户上自主上传的3D模型。



6 点击小蓝房，就可查看这个地标上可用的3D模型文件。如果其中“Download to Google Earth”之下的文件尺寸非0KB，就可下载到软件中来具体查看，否则只能用Google SketchUP查看（参见插文）。由于模型是用户自行制作，质量难免良莠不齐，通过3D模型文件的大小、图片和复杂度，判断是否要下载。



7 下载来的3D模型和官方的并无二样（参见前文），但要保存，同样在要“临时位置”中找到该模型，再添加到“我的位置”。

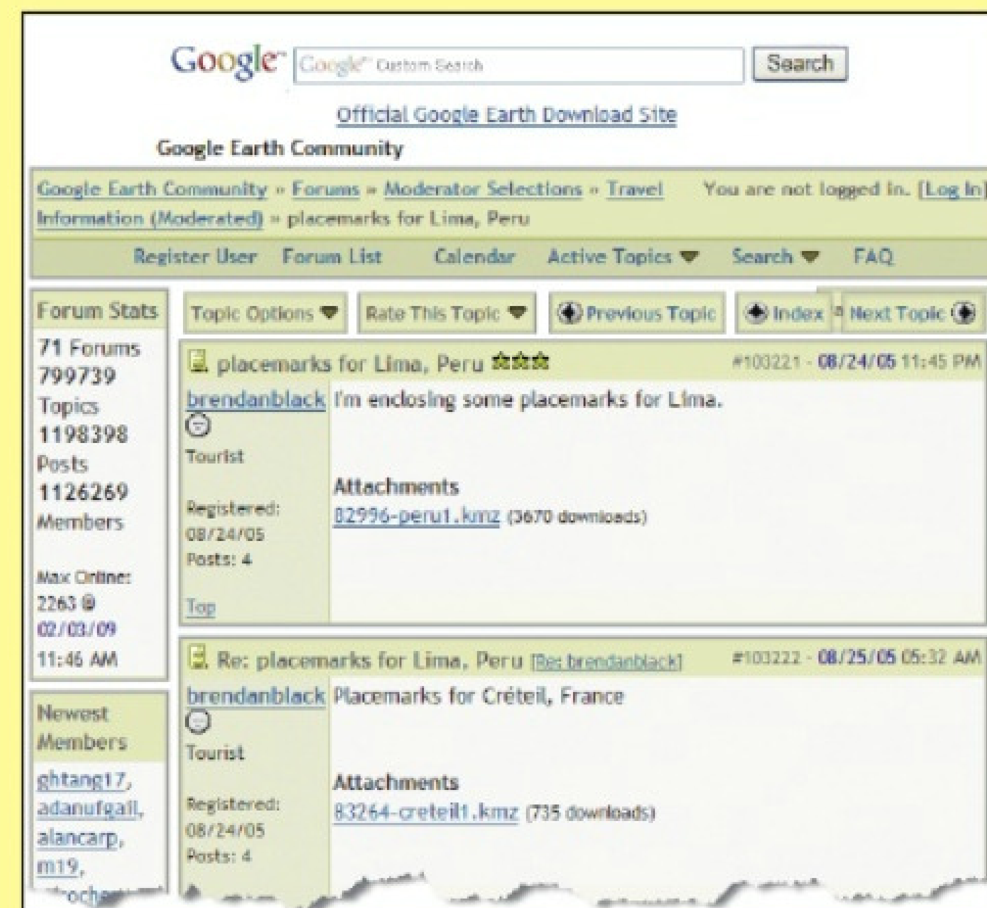
Earth扩展：KMZ和KML

通过以上实例，很容易看出通过各种KMZ文件，可大大扩展Google Earth所集成的信息。此外，另一种KML格式的文件也可用于扩展信息——但事实上，KMZ是KML文件的Zip压缩包（如果你将KMZ文件的后缀名改为“zip”，再用WinRAR打开，就会发现其中包含有KML文件）。KML全称“Keyhole Markup Language”（Keyhole标记语言），因此是类似于XML之类的纯文本描述语言（感兴的话，请用记事本等文件打开KML文件……）。Keyhole是Google所收购的一个程序，它最先使用这种标记语言，Google收购它之后给该语言添加了许多新特性，其威力我们已经在正文中见识过了。

那么如何获取有意思的KML或KMZ扩展呢？除了像上例“北京大学”的例子，直接在Google Earth中获取资源，你还可在Google官方提供的“地球图片库”（http://www.google.com/gadgets/directory?synd=earth），以及“Google Earth 联盟”论坛（http://bbs.keyhole.com/ubb/）中寻找资源，不过其中资源绝大多数为英文，对英文基础要求较高。此外，国内也有不少分享扩展资源的组织或个人，只要勤加搜索就能找到不少。



用户可在官方“地球图片库”中分门别类浏览或直接搜索KMZ资源

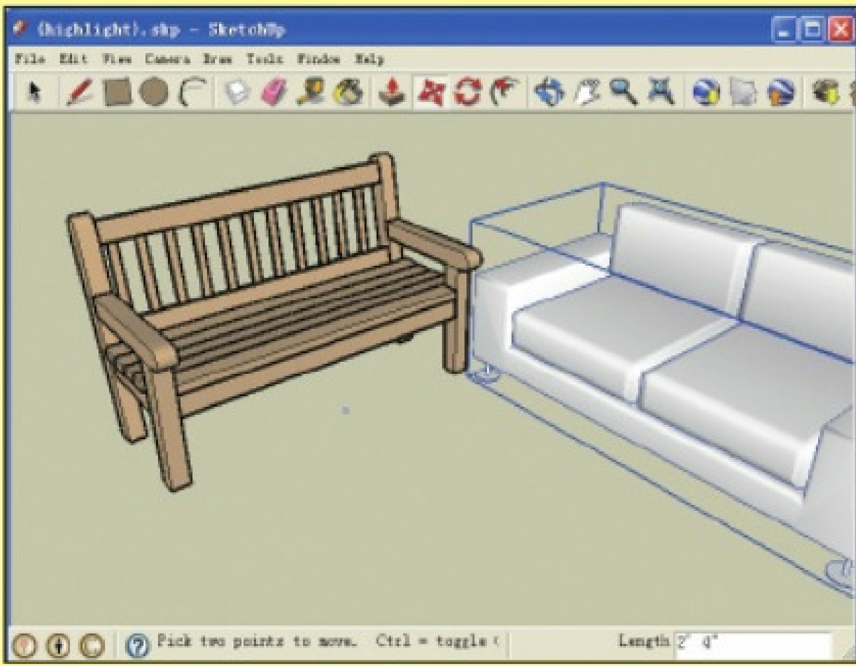


官方的“Google Earth 联盟”既可直接浏览，也可在顶部直接搜索

3.与其它GPS数据的转换

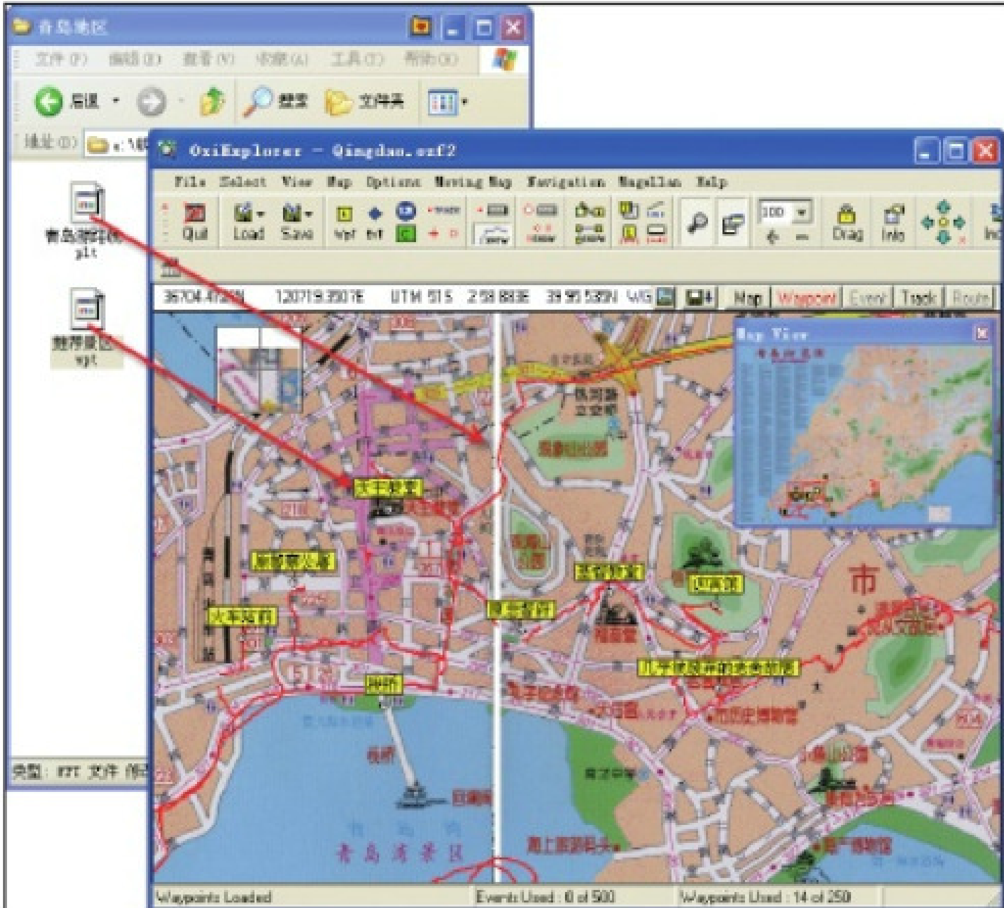
将其它类型的GPS数据转为KML或KMZ有何用呢？由于Google Earth在GPS信息记录上并没有走在最先，因此KML从来就不是主流的记录格式（但近来颇有普及之势）。而在常见的GPS记录格式中，有两类非常有用，一是地标，二是轨迹。它能完整描述一个人的行程，轨迹是串线，地标是珍珠粒，串起来就是不错的项链或手镯。因此也一直有很多热爱旅行的朋友，利用GPS设备记录轨迹与地标后，在网上与人分享记录文件。下载这些文件，使用一定的地图软件，就可将路线与地标重现，如何此就能很快分享到整个旅行过程。现在假如能将数据转化为KML，导入Google Earth，效果无疑更好，因为还有更多的信息来进行辅助说明。

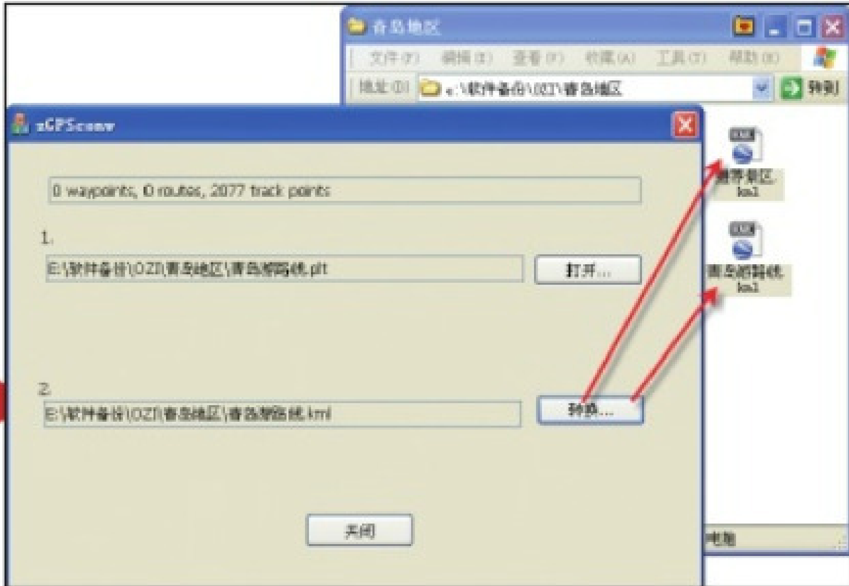
Google ScktchUp与3D模型



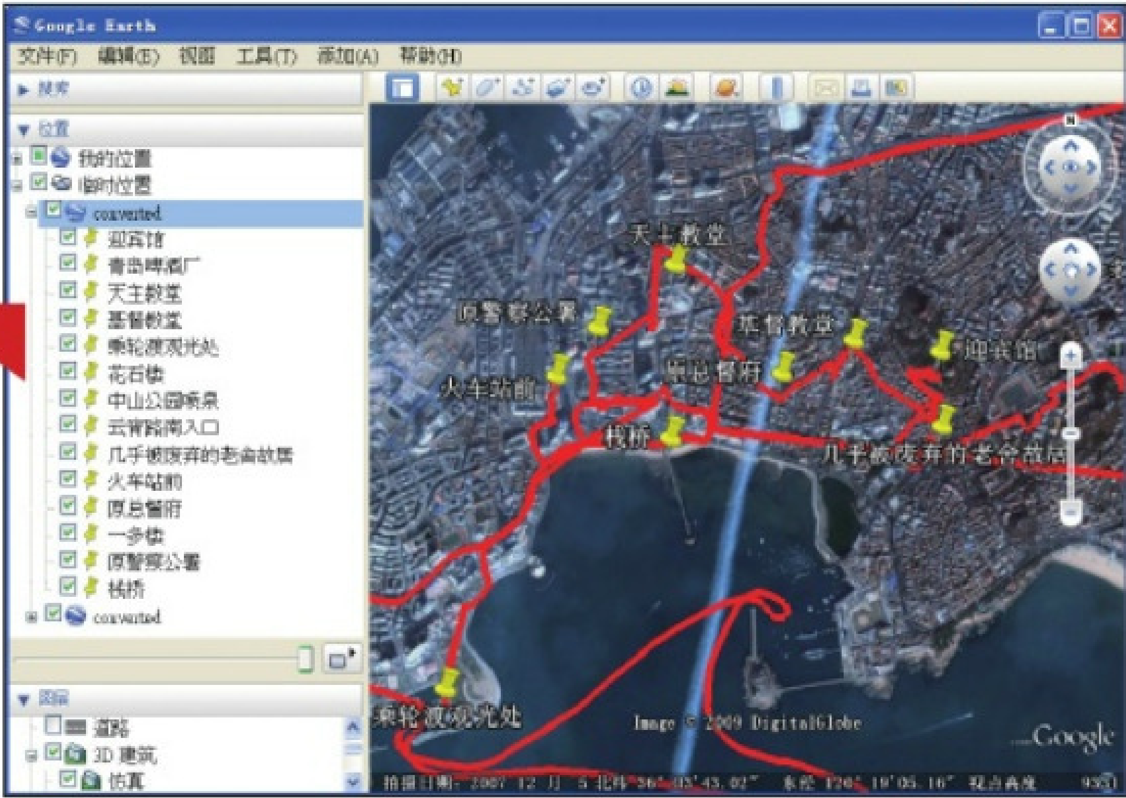
ScktchUp是Google用于开发3D模型的一款软件，上文看到的所有3D模型，即用此完成。和Earth一样，它同样有免费版和收费的Pro版。软件的最新版本为7.0，你可到http://sketchup.google.com/下载。并且在本文的最后部分，你也可将自己制作的模型添加入你的KMZ资源中，限于篇幅和难度，本文不在详细介绍，有兴趣的话可在官方网站多观摩教学视频。

1 笔者从某论坛下载了一份关于青岛一日游的景点推荐，以及推荐人自己的步行轨迹，分别保存在两个文件中（景点为wpt格式，轨迹为plt格式）。使用专用的地图软件OziExplorer打开如图所示，红线为轨迹，黄标签为推荐景点。

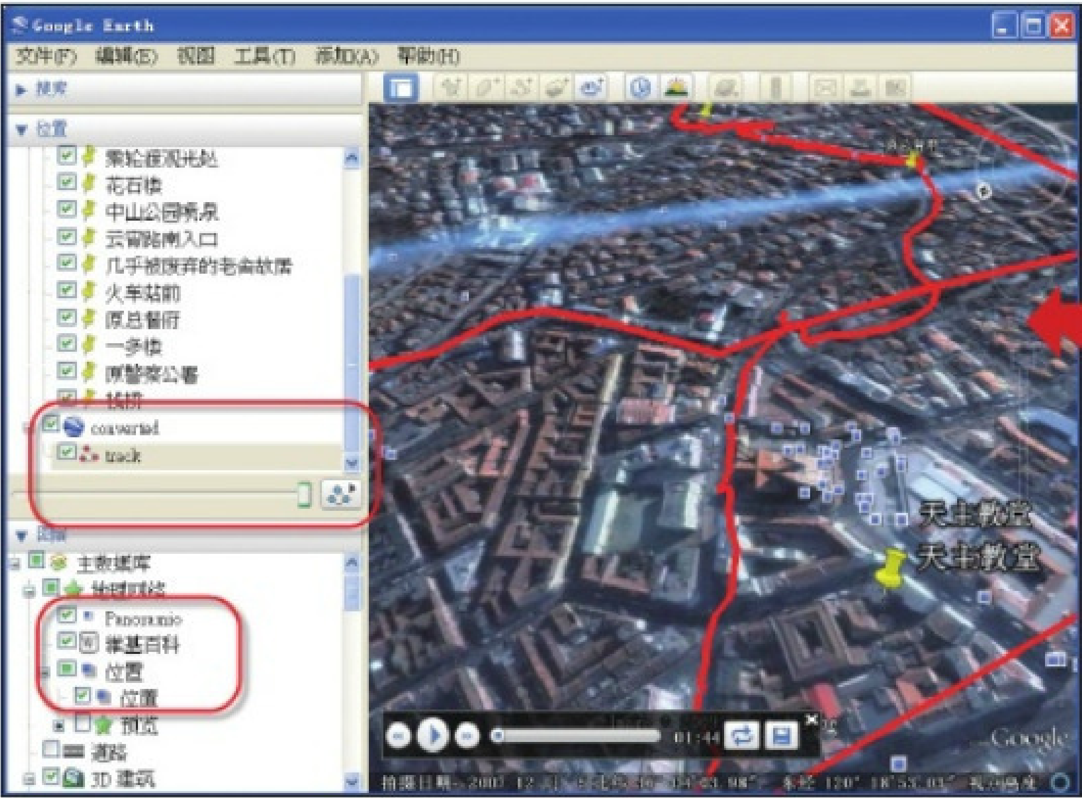




2 现在用国人做的转换软件“zGPSconv”（下载：http://bbs.100gps.com/thread-4797-1-1.html）分别将两个文件转换为KML格式。



3 双击两个生成的KML文件，在Google Earth中打开。可看到转换过来效果相当不错。



4 愿意的话，还可选择轨迹转化而来的“Track”，并用前面提到的“播放游览”方式，跟随这位分享信息的游客“重走”一遍，并随时停下查看轨迹，或景点附近其它Google Earth用户留下的照片分享。

最后推荐几个常有轨迹和景点分享的网站：
- **小胖熊**：http://www.sosaw.com/index.asp?boardid=76
- **两步路**：http://www.2bulu.com/track
- **口袋数码**：http://bbs.pdafans.com/forumdisplay.php?fid=183

高级篇：制作自己的KMZ分享

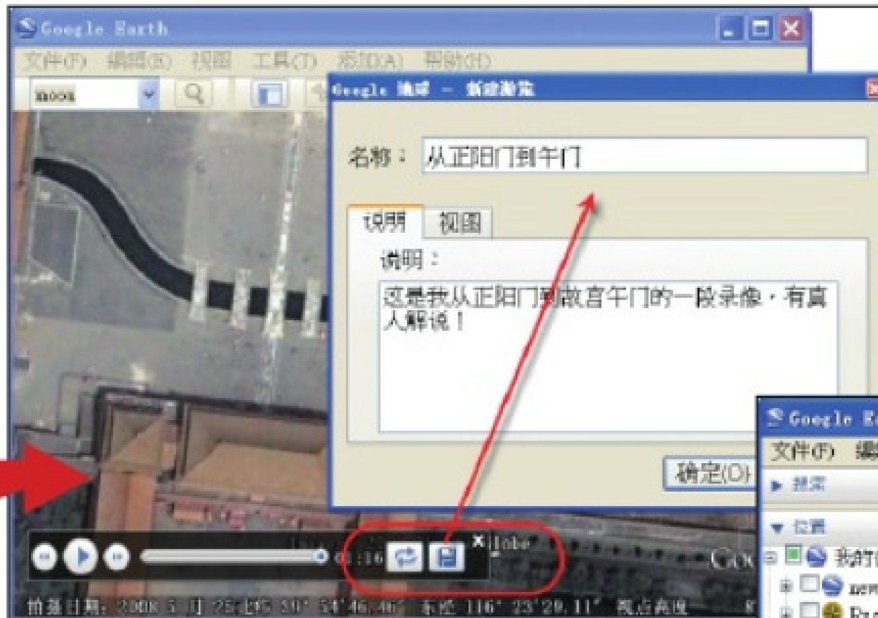
看过以上来自于用户自己制作的地理资源，那么你是否也想将自己收集的一些地理信息，做成KMZ文件分享给朋友或网友呢？这里说“地理信息”是过于严肃了，事实上它们可能就是这样一些可爱而实用的小东西：“XX吃喝腐败指南”、“我最喜欢的北京风景”、“从某处步行到某处的最佳路线以及沿路的照片”……在Google Earth中制作这样的KMZ将相当方便，以下通过两个小例子简单说明。

1.制作你的游览

在Google Earth的最新版中，提供了一个方便的分享工具：“录制游览”，它可精准记录你在Google Earth上的“足迹”，包括在哪停留，在哪放大近距离查看……更有意义的是，它还可提供录音，因此是一份绝佳的分享工具！

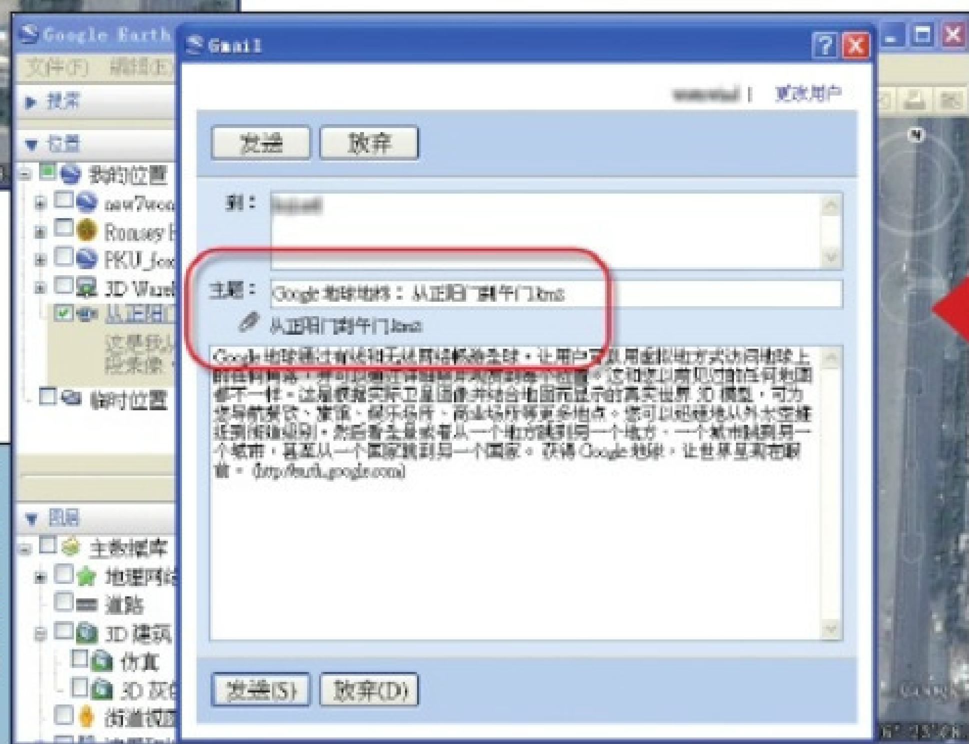
1 来到你的起点后，点击菜单“添加→游览”或点击工具栏上的摄像头样式的图标，这时，地图左下会出现一个简洁的录制工具条。点击第一个图标即开始录制，录制过程中点击第二个图标可通过麦克风添加声音（请自行在系统音频属性中调节好麦克）。





2 之后在地图上的所有拖拽、放缩操作都会被翔实记录。完成录制后点击第一个图标停止，软件会立刻将录制的内容重播（就像之前播放游览一样），如觉得满意，就可点击工具栏最右侧的图标“保存”。





4 如果你在上图中选择“发送电子邮件”，那么软件会继续让你选择Outlook或Gmail发信，若使用后者，软件会直接调用内嵌的客户端，加入KMZ附件，帮你快速完成分享。

3 保存的“游览”将会出现在左侧边栏“我的位置”中，如果你要将其分享，可右击再选择“将位置另存为”KMZ文件，这个KMZ文件的大小与你录了多少音有直接关系，因为录音文件也被打包进去了，你只要将其交给同样使用Google Earth的朋友，对方双击该文件后就可重现你这一段游览。

2.路线、地标与图片分享

1 这种制作既可用来制作旅游分享，亦可制作行路指南，非常实用，但是由于有多种元素，因此最好把它们装到一起再打包。右击左侧边栏的“我的位置”，依次选择“添加→文件夹”，在“我的位置”建立一个新的文件夹，未来添加的信息都放到这下面，以便后续一起打包。





3 仍选择新建的文件夹，点击工具栏的“黄图钉”按钮为你的KMZ添加地标。操作同上。

4 最后，右击新建文件夹，选择添加照片，这里比较特殊，由于被添加上去的图片将会以“叠加”形式出现在地图上，因此需设定其方位、倾斜度等信息，设定时可直接在地图上拖动图片。这里建议如果要让照片一眼就能被看到，不要将其海拔设得过低。



2 右击新建好的文件夹，选择“添加→路径”，会跳出对话框让你填写信息、选择路径的颜色和宽度，填完了别直接关了，而是将其拖到一边，之后在地图上直接用鼠标（显示为射击靶图标）标出路径。注意标记时由于无法用鼠标拖拽地图，因此需要时请使用右侧导航工具移动位置。



5 最后，来看一下这个简单的KMZ，如果满意，就在文件夹上右击打包成KMZ，再发给朋友分享吧！

我怎样才能加入“大众试客”的行列

www.poptry.com

“大众试客”群体由《大众软件》的读者及网友组成，从2009年1月1日起，只要登录大众试客网首页，选择“新用户注册”，按照提示完成注册过程即可加入“大众试客”的行列。另外，《大众软件》官方论坛“大软地盘”的注册用户均已自动成为“大众试客”的成员，用户可使用原有ID直接登录并申请各种试用产品。

“试用样品”需要归还吗 需要我支付额外的购买费用吗

只要试客能够在规定的时间内（具体时限请参考相关产品的申请须知）完成“试客手记”，并通过编辑的审核，就可以无偿获得试用产品的所有权。也就是说，这款产品将免费赠送给你，无论它的市场销售价格是多少。

注 需要试客承担相关的运输、保价及手续费等相关费用。相关收费标准按照实际发生费用计算，具体细则请参考“大众试客”网站的相关页面。

“大众试客”第三期活动部分产品介绍

16:9全高清、摄像头、HDMI接口一个不少 ——明基24英寸纯白液晶M2400HD

产品特点：

无亮点承诺
16：9全高清
1080P点对点显示
高规格摄像头
多种便捷接口

聊视频、看大片、赏美图、听音乐……随着个人电脑和网络的日益普及，PC的娱乐功能日益彰显。为升级人们的桌面娱乐，日前高清显示专家明基再次发力，推出新一代旗舰机型M2400HD，大屏、16:9全高清、丰富的多媒体应用将带给消费者全新的视听体验。

这款全高清液晶显示器源自于生产液晶电视的液晶面板生产线，其亮度、色彩饱和度等画质表现更优，并且给予了无亮点承诺。

相对16:10的普通宽屏显示器，16:9的黄金比例无论在显示效果还是舒适度上都有很大提升，在观看Full HD高清电影时，可有效避免上下出现黑边现象，同时可视面积也多出约5.1%。另外，目前越来越多的娱乐设备采取了16:9的显示比例，如PS3、Xbox 360等，接入16:10的LCD会造成画面拉伸、变形，而连接16:9液晶就不会出现这个问题，可直接全屏享受最新的高清TVGame。

高清娱乐是M2400HD的看家本领，其分辨率达到了1920×1080，真正完美支持1080p的播放，使液晶面板上的每一点与1080p信号画面完美对应，画质更为清晰通透。加上明基独有的Senseye+photo显彩科技2代，以及sRGB、标准、电影、动态、图片5种应用模式，还有高达10 000：1的动态对比度和2ms灰阶响应时间，无论是处理图片、看热门大片或玩游戏，都可获得极佳效果。

针对各种娱乐数字设备越来越丰富的趋势，M2400HD设计了多样化的接口。这款产品在机身顶端设计了连接摄像头的USB接口，并赠送200万像素摄像头，配合多媒体音箱以及耳机/音频输出接口，能满足日益流行的网络视频聊天需求。其HDMI 1.3版高画质数字影音接口使周边的高清娱乐设备连接更为轻松，3个USB接口让使用者不必弯腰即可和数码摄像机等娱乐设备相连接。







我如何申请试用样品

要获得试用样品，只要登录“大众试客”网站申请即可。申请流程简单明了，只要4个步骤，花费3～5分钟就可以了。具体过程如下：

1.登录“大众试客”网站；
2.选择自己感兴趣的产品，并点击“申请试用”；
3.仔细阅读相关协议，同意后进入下一步；
4.填写自己的相关信息，包括收取试用样品的邮政地址、收件人姓名、邮政编码、联系电话、身份证号码等，全部填写正确后提交即可。

试用申请提交后，我们将每天从申请试用的试客中抽取一位或多位试客（根据试用样品数量决定），并以快递或EMS的方式第一时间将试用样品送出。



注 请务必填写真实信息，每件样品发出之前会有专人核实相关信息，如与填写内容不相符将被取消试用资格。

请务必提供真实的有效证件号码（身份证、护照、驾驶证、军官证等），填写虚假信息者将无法领取试用样品。



完成“试用手记”之后，我还能获得其他奖励吗

当然，每一个完成“试用手记”的试客都将获得相应的“试客积分”。积分多少取决于两个方面：
1.“试客手记”的完成质量，内容翔实准确者可获得更多积分；
2.“试客手记”提交的速度，自试客收到试用产品之日起，提交越早积分越高。

时尚音乐元素
——漫步者H230耳塞

产品特点：
白色烤漆耳壳
阳极化处理银色铝前盖，充满时尚动感
入耳式设计，隔绝外界噪音
附赠三套规格的耳套



漫步者H230曾于本刊近期的“新品初评”栏目中与各位读者见过面，它是继H260之后的又一款入耳式耳塞，不过它并不是H260的改进或缩水版本，而是一款全新的产品。这款产品的造型与材料选择都值得称道，耳塞的腔体采用铝金属切削工艺制成，主体采用白色烤漆结合磨砂与抛光两种不同的金属表面，显得简约时尚，非常适合搭配各种个人终端设备，比如iPod、音乐手机或笔记本电脑。

在当初的评测中，晶合实验室认为这款耳塞佩戴起来比大部分入耳式产品都要舒适一些，其造型与做工也令人满意，在100多元的价位上，很难找到比这款产品做工更好，造型更时尚的耳塞了，无论是搭配iPod还是音乐手机都很不错。音质表现上对低频的诉求较多，音色温暖，整体听感还是比较舒适的，值得追求性价比的用户选择。另外，H230还提供了一条3.5mm转2.5mm立体声插头的转接线，便于用户在手机或其他设备上使用。



漫步者R301T北美版2.1多媒体音箱



一句话点评

为什么选择这款音箱？因为漫步者的品牌影响力和大厂的质量及做工的保证！



试客ID：zhaozhixiang
所在地：黑龙江

正在申请的产品：
《魔兽世界》周边体验套装

在得到获选通知后短短几天，我就收到了试用品，心里很高兴，要问我为什么选择这款音箱（我的电脑只差音箱了啊！呵呵，开玩笑的：），真正的原因只有一个——漫步者的品牌影响力和大厂的质量及做工的保证！

外观上来看，这款产品采用5英寸低音单元，低音炮强劲有力！值得一提的超薄卫星箱，样子如果配上LCD视觉效果很棒，很百搭。全防磁设计，手机来电时听音乐，没有任何的干扰音，这点我特别惊喜！还有一个让我惊讶的地方，个人感觉这款产品的人声表现特别突出，在听蔡琴的《渡口》时低音自然是没的说，人声听着非常自然、细腻、纯正！我对这款音箱相当满意！

一句话点评

有效利用空间，价格与品质的良好平衡



试客ID：maotai2009
所在地：北京

正在申请的产品：
无

我曾长期使用过漫步者R1900TⅡ，这是一对经典的书架式立体声音箱，这款音箱中频温暖、低频强劲、纵深感较强，音质非常突出，但自从更换了桌面的宽屏液晶显示器之后，原本狭小的电脑桌面更显得拥挤，于是我希望更换为一款相对袖珍的2.1音箱，并有幸参与了漫步者R301T北美版音箱的试客活动。该款音箱的外包装重量适中，打开后，两个超薄防磁设计的卫星音箱非常醒目，外观设计也非常时尚。

摆在桌面上后，对空间的有效利用率超过了笔者的预期。摆放在桌子下方的木质主音箱在低音部分发挥了R系列的一贯优势，在测试中，蔡琴的《出塞曲》《被遗忘的时光》等人声测试对低音部分的表现比较温厚出色，但在纵深感方面略显不足。在游戏《魔兽世界》《极品飞车》《孢子》中，音箱形的有效立体声声场也对游戏的氛围有了更真实的表现。结合卫星箱以及对高频的表现来看，对于一般习惯在家中通过电脑看电影、玩游戏的玩家来说，R301T北美版音箱定位可以充分满足入门级用户的音频需求，而笔者R1900TⅡ正好可以和其形成互补，完美地解决了有效利用桌面空间和高品质音频需求的两种切换选择。

一句话点评

我对R301T北美版非常的满意，音质纯正，透明度很高，昨天趁家里没人，把音量放到最大，好好的爽了一次！



试客ID：yxc88219753
所在地：山东

正在申请的产品：
明基E2200HD液晶显示器、旅之星小西部30GB移动硬盘、迪兰恒进HD4830显卡

我是1月10日下午收到音箱的，当时还在上班，嘿嘿，当时急着看看这套箱子到底什么样，就用手机拍了几张照片，大家将就这看吧：）

对于电脑我算是个门外汉，只是懂得一点皮毛，我只是把自己的感受说出来。

R301T北美版采用木质低音箱，以黑色为主色调，低音箱为卧式设计，银色倒相孔前置，音量旋钮则在低音箱侧面。卫星箱采用小仰角和超薄设计，和液晶显示器搭配起来非常和谐，总之R301T北美版的外观给人的感觉典雅出众，而又不失霸气，视觉冲击感非常强烈。

我自己在网上找了几首试音曲，因为以前没有用过同类产品，所以没法和其他的产品做出比较，只说说自己的感受吧。

1.《加州旅馆》——这首歌大家都熟，但在R301T的演绎下，我对这首歌又有了新的认识，特别是开头和结尾的吉他华彩，很圆润，高音部分也不刺耳；

2.《The Mass》——头一次听这首歌，相当震撼，气势太强烈了，特别是低音部分，说是“震撼心灵”一点也不为过，声音很有力度、气魄，低音部分的表现也非常不错，弹性十足。总的来说，我对R301T北美版非常的满意，音质纯正，透明度很高，有些原先听不清楚的细节现在都能听到了，而且立体感很强。昨天趁家里没人，把音量放到最大，好好的爽了一次！

遗憾的是R301T北美版没有线控，要是能提供线控就更好了。

迪兰恒进RADEON HD4650冰钻显卡



一句话点评

价格便宜，是我们学生能接受得起；还有就是外观，那个风扇挺好看的。



试客ID：119614562
所在地：陕西

正在申请的产品：
明基E1050t数码相机、明基E2200HD液晶显示器、迪兰恒进RADEON HD4830

一句话点评

一句话点评：性价比较高，在入门显卡的标准上是相当不错的一款产品。



外观得分： ★★★★★
性能得分： ★★★★
功能得分： ★★★★

试客ID：zhk19910706
所在地：四川

正在申请的产品：
明基E2200HD液晶显示器、迪兰恒进RADEON HD4830显卡、明基E1050t数码相机、旅之星小西部30GB移动硬盘

1.为什么选择这款产品：喜欢它的品牌
2.喜欢这款产品吗：喜欢
3.此产品是否物有所值：是
4.这款产品最吸引我的地方是：
一线品牌的产品值得信赖。
5.这款产品的优点是：
一线品牌；
出色的做工；
用料扎实。
6.这款产品的缺点是：
驱动安装过程比较麻烦。
7.对这款产品，我还有话要讲：
出色的做工和性能，便宜的价格，性价比较高，在入门显卡的标准上是相当不错的一款产品。

一句话点评

喜欢它的品牌。



外观得分： ★★★★★
性能得分： ★★★★★
功能得分： ★★★★★

试客ID：chenfei0516
所在地：江苏

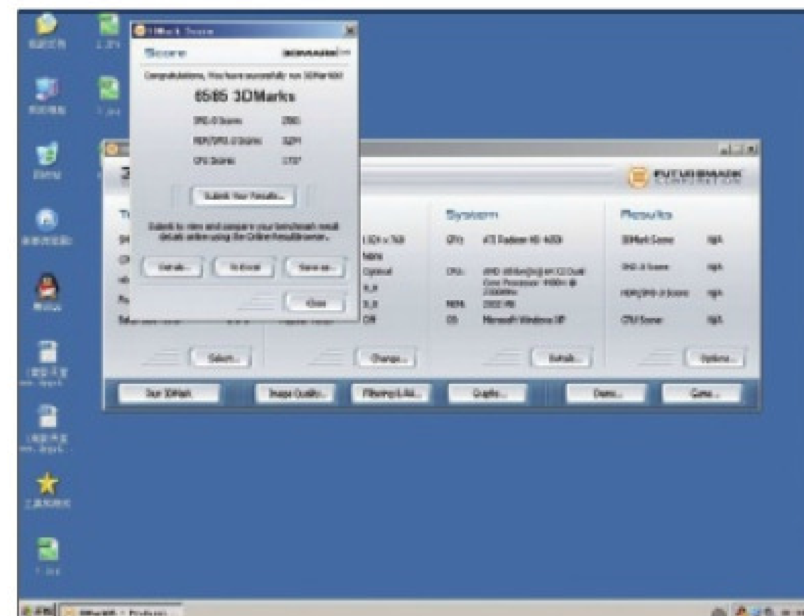
正在申请的产品：
明基E2200HD液晶显示器、明基E1050t数码相机、微星Wind Board330主板、航嘉魅影H920机箱

发表在大众试客网站上的试客报告内容
1.你为什么选择这款产品：喜欢它的品牌
2.喜欢这款产品吗：喜欢
3.此产品是否物有所值：是
4.这款产品最吸引我的地方是：外观和功能
5.这款产品的优点是：
供电电路采用分离式设计；
核心和显存拥有独立的供电回路；
供电电路中全部采用固态电容和封闭式电感。
6.这款产品的缺点是：
没有发现什么缺点：）

刚收到大众试客发来的迪兰恒进HD4650，这是本人第一次用ATI的显卡，以前几台电脑用的全是NVIDIA的显卡，从最早的MX440到5200、5700IE、8500GT都用过，现在用的电脑是我自己在07年暑假攒的，有些年头了。

显卡是今天中午收到的，中午到门卫那里签收，当着邮递员的面拆箱验货，检查了一下东西一个不少，就马不停蹄的往家赶去（心里那个激动啊）。回到家把以前的7300GT往下一拔，开始体验我的第一块A卡。试用了一个下午以后，发现显卡的温度不是很高，风扇的噪音也在我能接受的范围内。简单测试了一下，3DMark 06跑出6000多分的成绩。

晚上玩了一会《使命召唤4》，明显比以前7300GT效果好多了，以前把所有特效都关闭FPS也不过30～40之间，现在换上HD4650不光特效能全开了，而且FPS一直在40～50之间。这块显卡跑《极品飞车12》一点都不卡，感觉非常爽快。在网上看到大家都说《侠盗猎车手IV》对电脑配置要求特高，我装上试了一下，在游戏主界面大概是80FPS，进入游戏之后降到20多FPS，看来配置还是不够。



旅之星小西部30GB移动硬盘



外观，功能都很不错，可以说是非常强大，绝对的物有所值。至于性能，质量问题，现在还无从考究，不过在我收到货这几天的超频繁的使用下，它的性能，质量问题没有出现瑕疵。我相信能把外观做得如此精细，实用功能做到如此强大的团队一定不会在性能、质量问题上发生疏忽的！

一句话点评

这款产品最吸引我的地方是：金属的材质与皮革外观非常精美。



外观得分： ★★★★★
性能得分： ★★★★
功能得分： ★★★★★

试客ID：飞天笨笨
所在地：江苏

正在申请的产品：
迪兰恒进RADEON HD4830显卡、明基E1050t数码相机、漫步者R301T北美版2.1多媒体音箱、明基E2200HD液晶显示器

1.为什么选择这款产品：喜欢它的外观

2.喜欢这款产品吗：喜欢

3.此产品是否物有所值：是

4.这款产品最吸引我的地方是：

金属的材质与皮革外观非常精美。

8.这款产品的优点是：

低电压启动。

9.这款产品的缺点是：

一体化的数据线太短，接插感到非常的别扭。

10.对这款产品，我还有话要讲：

上午收到快递送到的硬盘，就迫不及待的打开包装。第一眼就感觉金属的材质与皮革外观非常精美，尤其咖啡色的皮质有种很西部的风格。

小巧的身材比自己在用的2.5英寸移动硬盘要轻薄数多，看来2GB的U盘要被它替代了。这款产品在WindowsXP系统下无需驱动即插即用，非常方便。不过一体化的数据线太短，使用起来比较别扭。

一句话点评

为什么选择这款产品：喜欢它的外观。



外观得分： ★★★★★
性能得分： ★★★★★
功能得分： ★★★★★

试客ID：songhongzhe1314
所在地：吉林

正在申请的产品：
明基E2200HD液晶显示器、漫步者R301T北美版2.1多媒体音箱、明基E1050t数码相机

1.为什么选择这款产品：喜欢它的外观

2.喜欢这款产品吗：喜欢

3.此产品是否物有所值：是

4.这款产品最吸引我的地方是：

皮革外观非常精美，的确有种很西部的风格。

5.这款产品的优点是：

功能强大，实用性很高；

外观精美典雅；

1.8英寸硬盘小巧精致，便于携带；

USB2.0接口读写速度很快（480Mbps）。

6.这款产品的缺点是：

总是感觉数据线有些短。

7.对这款产品，我还有话要讲：

一句话点评

这款产品最吸引我的地方是：外观不错、有个性、身材小巧、便于携带。



外观得分： ★★★★★
性能得分： ★★★★★
功能得分： ★★★★★

试客ID：xfdxm
所在地：湖南

正在申请的产品：
明基E2200HD液晶显示器、漫步者R301T北美版2.1多媒体音箱、明基E1050t数码相机、迪兰恒进RADEON HD4830显卡

1.为什么选择这款产品：喜欢它的外观

2.喜欢这款产品吗：喜欢

3.此产品是否物有所值：是

4.这款产品最吸引我的地方是：

外观不错、有个性、身材小巧、便于携带。

5.这款产品的优点是：

传输速度快，防震设计不错。

6.这款产品的缺点是：

USB线太短，影响使用。

7.对这款产品，我还有话要讲：

免费附送的东西比较鸡肋，说明书纸张粗糙，看不清楚。





一句话点评



这是一款平均水准之上的游戏。

外观得分： ★★★★
性能得分： ★★★★
功能得分： ★★★★

试客ID：尘~
所在地：上海

正在申请的产品：
漫步者R301T北美版2。1多媒体音箱、明基E2200HD液晶显示器、迪兰恒进RADEON HD4830显卡

1.为什么选择这款产品：喜欢它的品牌

2.喜欢这款产品吗：喜欢

3.此产品是否物有所值：是

4.这款产品最吸引我的地方是：

首先，我很喜欢足球游戏；其次，从FIFA98开始就开始玩这个系列的游戏了，虽然从2004年后就转向实况系列，但还是想尝试一下FIFA系列的网游。

5.这款产品的优点是：

全中文解说，而且解说质量非常好，这是我最满意的地方；

其次是游戏速度有保证，对战中基本没有卡的现象；

游戏中各种细节做的不错，界面干净清爽，一目了然。

6.这款产品的缺点是：

游戏中画质还不算太好，当然这是和单机最新版本做的比较；

对战模式比较单调，如果只有1对1的比赛，浩方之类的平台也可以做到，这是目前需要解决的首要问题；

游戏中的即时帮助系统还不是很完善，有时还是需要借助游戏网页的说明。

7.对这款产品，我还有话要讲：

中文解说让我很感动，游戏质量在我期望之上，虽然还有一些小缺点，但作为一个体育类的网游，如果以休闲角度看，这是一款平均水准之上的游戏。

一句话点评

作为FIFA系列血统纯正作品，还是值得球迷一玩的。

外观得分： ★★★
性能得分： ★★★
功能得分： ★★★★

试客ID：酒鬼子夜
所在地：河北

正在申请的产品：
明基E1050t数码相机、《魔兽世界》周边体验套装

1.为什么选择这款产品：喜欢它的品牌

2.喜欢这款产品吗：不喜欢

3.此产品是否物有所值：是

4.这款产品最吸引我的地方是：

FIFA系列是EA揽财的金字招牌之一，一直和实况系列分庭抗礼。对于球迷，在实况没有OL之前，还有别的选择么？

5.这款产品的优点是：

画面相对其他休闲游戏较好；功能虽然简单，但比较完备；采用传统的操作设定，上手简单。

6.这款产品的缺点是：

比赛画面引擎过于老旧；某些FIFA 06的东西被照搬，但已过时；球员养成系统看起来很美，但很失败。

7.对这款产品，我还有话要讲：

很显然，EA没打算用FIFA Online2挑战WOW，那任务是《战锤OL》的。作为FIFA系列血统纯正作品，还是值得球迷一玩的。但可能是美国人对足球哲学的理解有限，操控感和物理引擎差就算了，所谓球员养成系统不知道哪个真正的球迷能忍受N个卡卡各个数据不同？又或者某南亚鱼腩球队横扫世界？要虚拟就都虚拟了，索性把现实中的巨星变成NPC，让玩家去培养自己的创造的人物。EA，洗洗睡吧！

一句话点评



为什么选择这款产品：我第一次接触足球游戏就是FIFA系列，现在出了网络版当然也不能逃过我的手心！

外观得分： ★★★★
性能得分： ★★★★
功能得分： ★★★

试客ID：wanglinet
所在地：湖南

正在申请的产品：
无

1.为什么选择这款产品：喜欢它的品牌

2.喜欢这款产品吗：喜欢

3.此产品是否物有所值：是

4.这款产品最吸引我的地方是：

我第一次接触足球游戏就是FIFA系列，现在出了网络版当然也不能逃过我的手心！

5.这款产品的优点是：

游戏支持单人和多人的功能，用账户登陆的方式让玩家有了一个移动存档，这样相当于可以不受地方限制玩单机版了。操作方面好像有强大辅助系统，射门很容易射正，在实况足球里面非常难射的球在FIFA里面很多都轻松，容易让新人上手，毕竟这个是网络游戏，面向的是大众。解说是个很好的优势，不同的进球方式有不同的解说，而且颇有激情，和看电视转播一样，很爽很刺激。细节方面球员在卡位，争抢的时候有碰撞，也会让球员发生一些小事故，这些小小的细节让游戏更加的真实。在进球或有威胁的攻门时，回放很精彩，慢动作和角度恰到好处，很有视觉冲击力。

6.这款产品的缺点是：

背景音乐不是很丰富，可能是内测版本的原因吧。画面还不够好，比起最新的单机版本差距明显。

7.对这款产品，我还有话要讲：

根据我的经验，在游戏中边路传中，利用力量型球员在大禁区附近抽射很容易得分；利用速度突入小禁区推射，则是百试不爽的进球方式；至于中场射门还没有深入研究过，不过中场吊射还是可行的。等我再多玩玩这款游戏，也许还能和大家分享更多经验技巧：）



一句话点评



这款游戏吸引我的原因：我很喜欢《兽血沸腾》这部小说。

外观得分： ★★★★★
性能得分： ★★★★
功能得分： ★★★★

试客ID：yanmin3456
所在地：安徽

正在申请的产品：
无

1.为什么选择这款产品：喜欢它的品牌

2.喜欢这款产品吗：不喜欢

3.此产品是否物有所值：不是

4.这款产品最吸引我的地方是：我很喜欢《兽血沸腾》这部小说。

5.这款产品的优点是：

画面很好，不比某些3D网游差，游戏任务很丰富，便民措施很多，NPC和怪物的形象做得不错。游戏内的便民功能很多，用外挂的人应该不多。

6.这款产品的缺点是：

游戏还行，就是某些细节和小说内容设定不符，技能射程太远，估计近战职业要倒霉了。

7.对这款产品，我还有话要讲：

因为游戏中的便民措施很齐全，自动寻路什么的只要点一下就行了，没有以前玩游戏找到一个NPC后的欢呼雀跃的感觉了。另外老刘的形象和我想象中的差距好大啊……

一句话点评



由于有小说的支持剧情和任务系统还算不错，不只是升级清怪。

外观得分： ★★★★
性能得分： ★★★
功能得分： ★★★

试客ID：月影小子
所在地：河北

正在申请的产品：
明基E1050t数码相机

1.为什么选择这款产品：刚好需要

2.喜欢这款产品吗：不喜欢

3.此产品是否物有所值：不是

4.这款产品最吸引我的地方是：想看看是不是像小说写得一样。

5.这款产品的优点是：

有些创新的地方，例如宠物系统的打怪爆蛋然后孵化，还有星盘系统战斗时对装备的强化，由于有小说的支持剧情和任务系统还算不错，不只是升级清怪。

6.这款产品的缺点是：

首先是有些背离了小说的原意，太过于追求画面的华丽，而且似乎对于人族有先天性的削弱，应该再设置一个类似于人族战士的职业。

7.对这款产品，我还有话要讲：

总体来说跟其他的国产网游没多大差别，没有好的游戏性和剧情，仅靠小说积累的人气是生存不下去的，希望开发商在正式运营时能对游戏内涵有更好的把握。

一句话点评



容易上手。

外观得分： ★★★
性能得分： ★★★
功能得分： ★

试客ID：逍遥子
所在地：福建

正在申请的产品：
漫步者R301T北美版2.1多媒体音箱、旅之星小西部30GB移动硬盘、明基E2200HD液晶显示器、明基E1050t数码相机

1.为什么选择这款产品：喜欢它的品牌

2.喜欢这款产品吗：不喜欢

3.此产品是否物有所值：不是

4.这款产品最吸引我的地方是：同名小说的内容情节。

5.这款产品的优点是：

操作方式与主流网游类似，容易上手。

6.这款产品的缺点是：

画面表现力一般，内测版也没有背景音乐。

7.对这款产品，我还有话要讲：

希望能够提升游戏的画面表现力。

一句话点评



我认为《兽血沸腾》是一款很有潜力的游戏，愿百游越做越优秀。

外观得分： ★★★★★
性能得分： ★★★★
功能得分： ★★★★★

试客ID：化剑
所在地：江苏

正在申请的产品：
明基E1050t数码相机、漫步者R301T北美版2.1多媒体音箱、旅之星小西部30GB移动硬盘、《魔兽世界》周边体验套装、微星Wind Board330主板

“黑色的夜给了我黑色的眼睛，我却用鼻孔去寻找光明。”——刘震撼

这是兽血沸腾小说第一章的第一句话，从这里可以看出来，它是风格轻松的玄幻小说，这个游戏只有俩个种族，大软介绍过，我就不重复啦。新手开始游戏后，做做简单的新手任务，很容易就能升到10级，然后就可坐木筏离开出生地双峰岛了。总体感觉，这款游戏和《魔界世界》之类的差不多，只不过游戏背景是由畅销小说改编而已。

这款游戏的宠物系统是一大亮点，宠物的获得方式比较有趣，尤其是打怪爆蛋，然后孵化，这个过程较有特色。不过宠物的外形我觉得还需改进，召唤出来的样子不是很好看，有时候会显得比较虚。宠物属性设计比较多元化，不过宠物的初始资质对进化影响的程度不够明显。技能的效果比较有趣，不过希望能在技能书上标明其属性，以便玩家更好地了解技能。

游戏的星盘系统比较新颖，在战斗时候也可以对装备进行强化，或者进行宝石合成，为玩家带来了很多便利。装备强化设定很有趣，强化后的装备属性提高也较明显，不过建议能对强化石进行剥离，但不建议开放镶嵌石的剥离。

游戏中兽魂的吸取方式很特别，人物死亡也不掉经验，只掉兽魂，我觉得很好，能避免无谓的经验损失，给玩家带来很多乐趣。还有我最喜欢的“兽魂宝箱”，可以从中获得很多有用的东西。总而言之，我认为《兽血沸腾》是一款很有潜力的游戏，愿百游越做越优秀。P

仙剑Online



一句话点评



做成网游之后，仙剑是否还能延续经典，这是最让人关注的。

外观得分：★★★
性能得分：★★★
功能得分：★★★★

试客ID：陈业欣
所在地：江苏

正在申请的产品：
明基E2200HD液晶显示器、旅之星小西部30GB移动硬盘、漫步者R301T北美版2.1多媒体音箱、明基E1050t数码相机、迪兰恒进RADEON HD4830显卡

1.为什么选择这款产品：喜欢它的品牌

2.喜欢这款产品吗：不喜欢

3.此产品是否物有所值：不是

4.这款产品最吸引我的地方是：

仙剑系列从推出以来就倍受玩家推崇，从一代到四代，让人越来越上瘾，无论是人物还是剧情，都堪称国产游戏的经典，可以说“仙剑”两字已经代表了一个品牌。做成网游，仙剑是否还能延续经典，这是最让人关注的。

5.这款产品的优点是：

丰富的剧情和任务系统

6.这款产品的缺点是：

画面效果差，游戏可玩性不高。

7.对这款产品，我还有话要讲：

游戏的登陆界面做的还算精致，背景音乐蝶恋也很幽静古朴，给人一种强烈的期待，似乎游戏并没有想象的那么差，按耐不住想要进入游戏。输入帐号登陆后，出现的是一组仙剑图片，描述单机版本的剧情概要，不过此时出现的画面却很粗糙，无论是图片的切换还是人物的勾画，都不尽人意。

游戏是3D环境，看得出来开发者已经在很多地方尽力去体现仙剑原有的风味，然而画面的处理并没有想象中的好，略显粗糙，人物行走速度也显得比较慢，像我这种急性子的玩家只能干着急。而其所谓的3D视角却无法俯视和仰视，实在是奇怪的很。不过，游戏的剧情比预想的更好，可与单机游戏一较高低，虽然MMORGP的剧情在游戏中并不是最重要的。

游戏中的任务很多，可以说超过绝大部分游戏，而剧情方面也延续了仙剑4的故事，以往的人物一一登场，李逍遥的失踪，苗疆感染瘟疫，黑衣人的神秘出现并对李忆如下手，仙剑派、仙霞派、蜀山派联手，都是为了调查一个巨大的阴谋……如此剧情可说比单机游戏毫不逊色，可惜MMORGP看中的不是剧情。

个人觉得游戏的可玩性较差，并刻意地模仿了一些主流网络游戏的设定，比如喝药加血时可被打断等，放在仙剑这样一款中式文化背景的游戏中感觉比较别扭。而玩家从城市到野外居然需要传送，在做简单的杀怪任务时，绝大部分时间都花在了Loading界面上，实在是令人郁闷。游戏的场景对白是类似电影字幕的形式，然而粗糙的人物设计使得美感大打折扣。副本的制作和很单一，除了杀怪还是杀怪，目前为止没有发现太多的技巧可言。另外，游戏商城里的道具实在是贵得离谱……

在我个人看来这款游戏纯属赶工之作，部分地方可以看出游戏公司确实想作好，可是总体来说恐怕要辜负很多人的希望了。希望国产网游少一些急功近利，多一些成熟，这样才会有更好的前景。

一句话点评



从新手出生开始，这款游戏勾起我的丝丝回忆…

试客ID：w3227596
所在地：江苏

正在申请的产品：
明基E1050t数码相机、《魔兽世界》周边体验套装

从新手出生开始，这款游戏勾起我的丝丝回忆……对于这款游戏的画面，我觉得不是很好，仔细观察可以看到人物细节方面存在明显不足。游戏地图很大，光杭州城就分东、南、西、北四大部分，玩家可一边做任务找NPC，一边看看风景什么的。总体来看这款游戏比较适合希望轻松度过闲暇时间的人。P



来自大众试客icesaybye的
——圣斗士OL抢先体验报告

编者按

这是一篇特殊的“试客手记”，作者是大众试客成员icesaybye。由于鼎鼎大名的漫画原作，《圣斗士OL》一直受到相当高的关注。虽然大众试客的体验产品中没有这款游戏，但他自己通过其他渠道获得了《圣斗士OL》的压力封测帐号，通过大众试客论坛提前将游戏的实际情况与大家分享。作为对他的鼓励，我们特别奖励了试客积分（可以用来兑换产品试用资格哦）。

同时，希望大家将自己接触到的新产品、新游戏的情况在大众试客论坛公布出来，不仅有被杂志选登的机会，还能获得试客积分的奖励，也能为其他网友和读者提供选购意见。另外我们也会在适当的机会将大家的心声和建议反馈给厂家，作为将来改进产品的参考。

游戏背景

《圣斗士OL》共有三大阵营，圣斗士、龙斗士、冥斗士，他们分别代表了不同世界的力量，因为一场众神大战的冲击，三大世界被无数“虫洞”相连，斗士们可以随意通过这些被打开的“虫洞”穿梭与各个“位面”之间，



“虫洞”也就是“时空之门”。三界的领袖都明白，通路一旦打开，漫长的争斗不可避免，邪恶的冥王哈迪斯想要扩大战事，将战火烧到其他两界；雅典娜引导下的圣斗士拼死抵抗；代表东方智慧的龙斗士们却迟迟不做出表态，他们虽然痛恨哈迪斯的邪恶但是却更加憎恨战争。三界的力量角逐在悄悄的绷紧，世界的命运就在玩家的手中。

推荐配置	
CPU	双核及以上(如果想在挂机的时候干点别的非双核不可了)
内存	512MB及以上
显卡	GeForce4级别及以上（至少64MB显存）
硬盘	2GB
网络	宽带ADSL及以上

一句话点评



这款游戏吸引我的原因：我很喜欢《兽血沸腾》这部小说。

游戏名称：《圣斗士OL》
游戏类型：MMORPG
游戏特征：科幻游戏
游戏画面：2D
开发公司：梦工厂
运营公司：梦工厂
官方网站：http：//www.sds1.cn/
目前状况：压力封测

游戏画面：★★
游戏操作性：★★★
游戏内容：★★★
游戏趣味性：★★
游戏音乐：★★
装备设计：★
综合评价：★★☆

试客ID：icesaybye
所在地：湖北

正在申请的产品：
旅之星小西部30GB移动硬盘、明基E1050t数码相机、明基E2200HD液晶显示器

初体验

看过游戏的宣传截图，以及怀着对圣斗士这个主题的怀念我踏入了《圣斗士OL》。起初看到宣传截图和视频的时候还以为《圣斗士OL》是一款3D游戏，有翅膀能飞，在界面上类似以前的MU。但是进入游戏后才让我大跌眼镜，《圣斗士OL》是一款纯正的2D游戏。在操作上是一鼠标操作到底，这样的游戏对广大玩家来说是没有任何难度的了。



简单的做掉初期任务拿到冥斗士套装后，穿上还真有个圣斗衣的样子。但是我很快就发现大家的装备都是一模一样的。在看到敌对阵营圣斗士和龙斗士的时候我发现，在装备的

设计上，设计师肯定偷懒了。就如同笔者。把笔者随便扔到一个冥斗士堆没名字显示包准找不到自己了。不过回忆起圣斗士来，里面的斗士似乎都是一套圣衣穿到死的-_-！顺便说句，龙斗士那身圣衣还真具备了东方色彩：像唐装-_-！

进阶

游戏能轻松升级到20。到了20后会发现所需要的经验倍涨。这个时候就需要做主线的任务。主线任务一直贯穿你升级的每一部分。只有到特定级别后才能打开下个级别能进入的地图。在升级的过程中，你能享受到其他游戏很难带来的升级畅快感觉。笔者就是在享受这个升级过程。耗时1天半升级到63。从整个服务器来看。笔者的速度都是很快的了。主线任务是必须要做的，因为你的本命黄金圣衣只能通过做主线任务来得到。做完主线任务才能开通同地图的灵魂商人的附属任务。而灵魂商人的附属任务能给你提供高额经验，大量的银币，以及双倍时间的回报。真正贯彻了要劳动才有收获。如果你只是单纯的升级是非常难追上别人的脚步的。

游戏里提供了比较便利的功能。比如远程交易。即不同地图的2个玩家可以随时交易。还有内置挂机。当你设置好补血补体设置后即可无忧的开始挂机了……等等。对了，不是无忧，这个游戏有个比较怪的特点，挂机的时候你还真得看着，不看着，说不定就发生什么状况了。极小的情况下会出现卡怪的情况。就是自动选择一个怪后，角色正在移动中，突然刷一批怪在你身边把你路挡住了，这时候就被卡住了。另外，如果一个地图玩家特别多的话，就找镜像传送球到镜像里面去升级吧。镜像是完全复制当前的地图，相当于一个副本的概念了吧。

游戏特色：

1.在游戏里，每击杀一个怪均会获得1个能量球，增加到9个能量球就能爆一次超必杀，对目前一切怪物秒杀，不过只能针对单体。当使用完超必杀后，9个能量球会汇聚成1个能量块攒到能量槽里。当汇聚到9个能量块的时候会自动消耗9个能量块形成爆发超必杀，秒杀一切怪物，可对群体，持续时间15秒。

2.所有怪物均可掉落一种灵魂卡片。这个是非常重要的东西。灵魂商人就专门收购这样的卡片，他会给予你丰厚的经验报酬。其次，在组建家族后，家族的灵力来源就是捐献灵魂卡，当家族有足够的灵力后可以点燃各种祭坛，比如增加族人物理攻击，防御，或者经验值。另外，在游戏里还有收藏卡片的系统，当你凑齐所需要的卡片后就能获得额外的属性加成。

3.目前封测阶段，家族最高能升到4级，最多容纳12人（-_-！这哪像个家族啊），不过家族与家族之间又可以组成战盟。简单地说，圣斗士OL里面家族的概念很模糊，取而代之的是战盟的出现，将一个大家族化成若干小家族也便于管理了。

4.在游戏内的欢乐谷从40级起即可接高额经验回报的任务（数百万经验的任务），任务都比较简单，很多玩家快速的崛起就是从欢乐谷开始的。

5.游戏里的技能分为物攻技能，魔法技能，黄金技能。当你到60以后才能开启魔法技能的学习。所有技能都分为空中技能和地面技能。针对或地或空技能才能达到最佳效果。

6. 星座盘分为青铜圣斗士、白银圣斗士、黄金圣斗士。只有得到星座星盘才能激活对应的星座，激活后需要用各个星座的星魂将星座的星点点亮。每次点亮均可获得额外属性，只有激活全部星座后才能进行下一级别的星座激活。至于星魂的掉落……嗯，这是个问题。

7.游戏里的货币分为3种：铜币、银币、金币，但奇怪的是这3种货币不具备转换性。也就是说，铜不能转银，银不能转金，反之亦然。铜币是所有货币的基础，银币属于特殊货币了，在后期升级装备，接任务时均需要大量消耗。而金币可以购买商城的物品。

8.小宇宙爆发和能量球不是一个概念，小宇宙的爆发有个宇宙能量槽，以非常慢的速度在增加，爆发一次小宇宙需要消耗30点宇宙能量。在爆发的瞬间可以看到短暂的全屏动画效果，比较炫彩。爆发小宇宙产生的效果多种多样，比如在一定时间内增加怪物掉落金钱比率、魔法免疫、物理免疫等，最直接的是秒杀一切。当然，那是非常需要RP才能爆发出来的结果。

战斗

所有阵营的玩家均可任意到其他阵营去。而刚好巨额经验回报的任务都是需要到敌对阵营完成的。在所开放的升级地图中，也是3个阵营公用的。这里我们不难看出梦工厂用心良苦的逼着玩家打群架。不过你也不用担心被恶意屠杀。在PK设置中有保护设置，只能PK你级别10级内的玩家。上下浮动5级。所以，新手也不用很担心。说道PVP，我想结果应该是大出梦工厂意料之外了。当你需要做的任务只能在敌对阵营里去做的话，你甚至可以一人只身前往。没人会PK你，为什么？好像3个阵营的玩家达成了一致的默契，互相做任务不干扰，但是野外就不能担保了。冲突尤其以圣斗士和冥斗士最为激烈。如果打不过，就三十六之跑为上吧。

结语

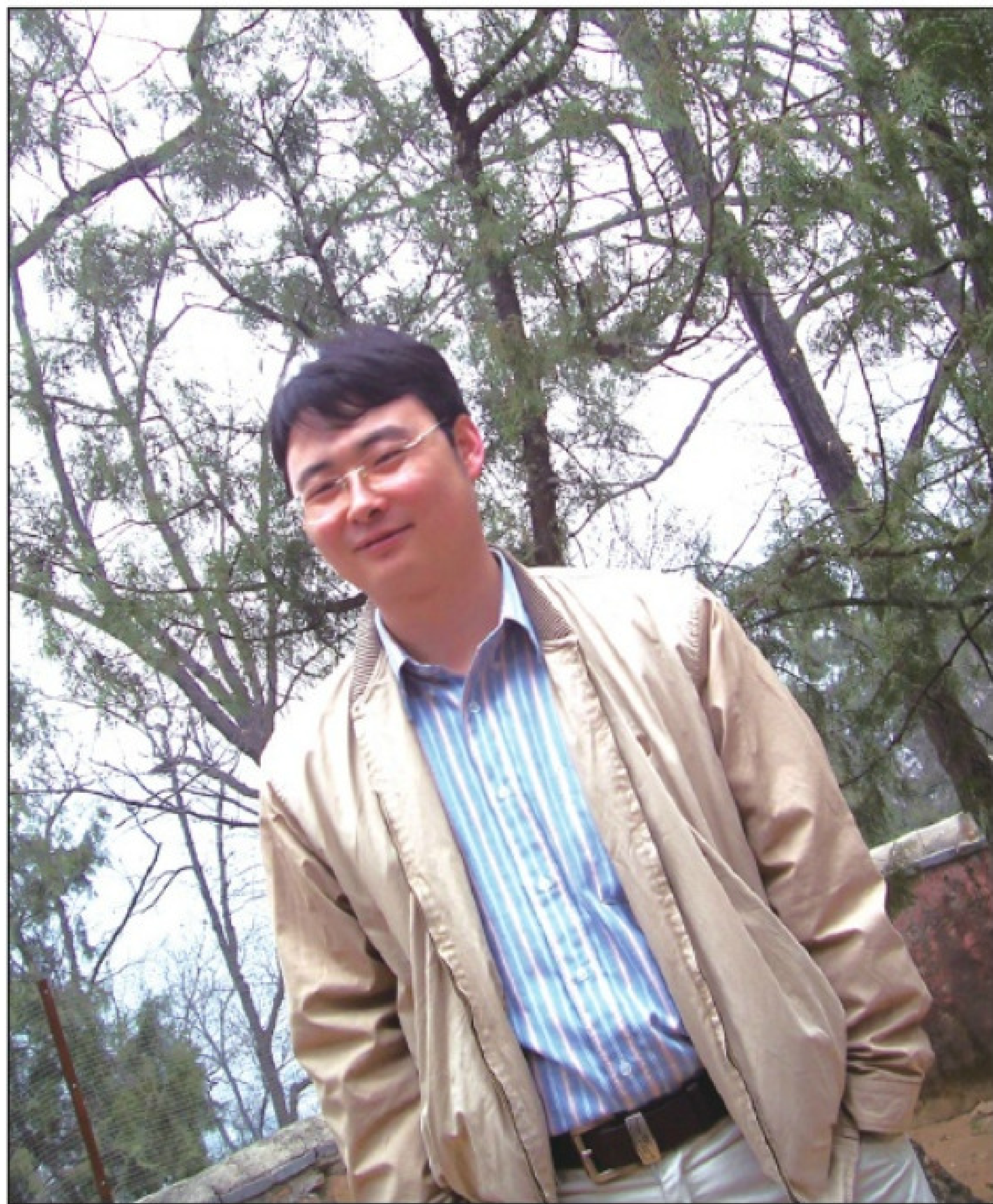
游戏没什么操作难度，游戏的故事线也难免拼凑之嫌， 挂着就能升级，是“偷懒人士”的方便之选。在装备的设计上，单调枯乏，若是追求圣斗衣的炫彩的似乎是来错地方了。女性圣斗士看上去就像个天使般圣洁，特别是飞起来的时候；而冥斗士的装备则过于呆板，怎么看都是一块硬硬的东西；龙斗士则一身唐装打扮。

在游戏的趣味性上我们不能做太多要求，毕竟国内都是这样的一个流程，就是打怪啊拿任务物品啊，有闲心的朋友可以在接任务的时候看下NPC的对话，看下梦工厂编童话的能力还是比较搞笑的。总体说来谈不上失望或者满意，其他方面也不用玩家太操心，可作为消磨时间的游戏。P

文舟：北京客的游戏梦



林晓：本期出场的这位作家，又是一个和《大众软件》有渊源的——“游戏剧场”中发表了一篇魔兽主题的小说《杀龙》，便从此奠定了在这个领域中的江湖地位。对啦，此人就是文舟同学，如今也是诸多奇幻杂志的当家花旦，错了，错了，是当家小生。此小生刚过而立之年，精力旺盛，颇有可压榨出优秀作品之潜力。这不，MSN上一通催稿，便有了这篇质量上乘的游戏小说《箭塔》。具体小说怎么样，你翻过这一页就知道了。



天降大雪，交通阻碍。原定的面谈只好用MSN代替了。为着要效率，我出问题，文舟回答。

Q.你的个人简介：

A.同百度搜索。（迟疑状）我改改吧，同百度有点太懒了。

中国资历最深的奇幻作家之一,公认的欧式奇幻代表人物之一。1977年生，皇城根下长大。喜欢无提纲的写作方式，代表作有长篇：《骑士的沙丘》《安眠》《西行战记》《血色贵族》《纵横天下》《狩魔道》《星际的彩虹》《暗影传说》《建安传奇》等。中短篇：《冰霜新星》《念奴娇》《迪菲娅的红面罩》《贼与传送门》《西岐记事》《杀龙》（又名涛声）《圣光》《重生》《一吨半之金男银女》《火中来客》《沉默的巨神》《封神外传》等。坑比书多。

Q.给自家的作品一个定位，或者总结。

A.我的作品不管什么样的题材风格，都喜欢让欢笑与泪水相交织，既不喜欢纯粹的喜，也不喜欢极端的悲。认为一部好的作品便应当是欢笑中噙着泪水的。最起码，应当在故事以外令人有所回味。

Q.写过的东西里最喜欢的是哪篇？

A.《念奴娇》。北京人写京味小说，自然是有感悟的（回味状）。哦，这个是《九州幻想》即将刊载的一部小说，原来约我的时候，是因为他们做了一个栏目，想要各地的作者来写各地特有风味的奇幻故事。北京呢，基本上没有二话就落到了我头上。我考察了几个我很喜欢的民俗景观，然后买了一堆民俗的书看了很久，设计了很多老北京的东西，但是真正动笔的时候才发现，真正的老北京根本不在那些故事，那些传说，而在于字里行间。写出来的时候，基本上不能算是奇幻小说。但是九州编辑部非常喜欢，毫不犹豫地接受了。我自己从这次创作中获益良多。

Q.最近在忙些什么？

A.三方面都在忙。

一方面忙工作，总觉得作者在家里闭门造书时间久了不是事，而文化行业现有的环境需要更多人出来做一些有益的事，所以在纵横中文网担任阅读事业总监，想要做一个能够大量产生精品的文学网站。不做不知道，一做才知道这事真的不容易，比写作难多了。

一方面忙家里，北京太大，单位在郊区，家也在郊区，不幸的是家和单位不在一个郊区，所以只好租房又出租……一通倒腾，劳民伤财，累得吐血，还没收拾完，希望房子搞定，再能搞个貂蝉一样的美娇娘藏在屋里。

另一方面当然是创作了。去年一年我忙于工作，一直没有好的环境进行创作，所以作品甚少，自己也觉得不满意。今年自己把它定为是创作年了，这不春节也过完了，有好多想写的东西，要开始猛写。再不写，各个杂志社的编辑就要破门而入了，我欠稿实在太多！

Q.希望自己的未来是什么样子？

A.希望自己未来是个高大帅气的棒小伙子（不对，这不是说自己现在不高大不帅气……）。你是说未来有什么创作计划啊，《建安传奇》的下部将在今年的上半年完成，而剩下的时间在考虑是在《念奴娇》的基础上写一部真正的京味小说，还是静下心来，花整整一年的时间写一部自己满意的奇幻大作。

Q.下面是八卦内容，谈谈自己的喜好，感情之类的：

A.倒，我们牛头人不谈什么感情，只问姑娘在哪里。

我还是在热衷玩《魔兽世界》，当然，玩的时间已经很少了，但是还在玩，呵呵。喜欢无休无止地收集DVD光碟，一定要碟版。DVD内容方面自然是奇幻的。基本上光盘店里有的好片子我都有，得有两千张左右吧，如何堆放整理它们一直是一件头疼的事。为了获取素材，刺激灵感，我日常都会看大量的电影光盘，已经成了习惯。

Q.好，想对《大众软件》的读者说点什么吗？

A.在创作的道路上，《大众软件》的读者曾给了我很大的支持和鼓励，我一直都想回报他们。只能不断地进行创作吧，写出更多更令人满意的作品。我终生都不会厌倦写作。也终生都不会忘记大家。

（鼓掌，太主旋律了）

那好吧，大家牛年撞大运，牛了之后也别忘了多买几本有我作品的书和杂志。

最近的手办国货已经做得几可乱真，大家在分不清日货还是国货的情况下——还是买国货吧。

情人节买花，一定要眼瞅着花店把花做好，然后再让他们送……





1

箭从护栏的缝隙里穿出来，发出沉重的声音射进木头里，一瞬间插满了墙壁。小二黑从箭塔的围栏上一声惨叫，跌了下去，落在一片坚硬的盾牌织成的铁壁上，发出一声巨响。我不敢直起身去看他摔成了什么样子，因为那盾牌织成的铁壁下面，黑压压的一群人拿着刀对着箭塔下面的四根柱子猛砍，劈砍之声接连不断地汇成一片。每一刀下去，箭塔就是一下猛颤；每一刀都像是重重地砍在我身上，要砍断我的骨头，砍断我的头。

"滚出来！"高顺用丧心病狂的声音在下面喊。

我缩在墙角里咬紧了牙关，身体簌簌发抖。箭嗖嗖从头顶飞过，发出沉重的声音钉在头顶。我知道只要我站起来，哪怕只是高过围栏一点，就会跟小二黑一样。不知道有多少张弩都拉紧了弦在等着我，等着我冒出头来。

箭塔发出刺耳的声音，晃了两晃，开始向一旁倾斜。我猛然抓起了弓，弹出围栏向高顺瞄去。便在同时，三支弩箭呈品字形呼啸而至……

2

自打我入了曹营，就住在箭塔上，箭塔就是我的家。

从兖州到徐州，最直接的距离是穿过豫州东北的一个角。那个角的形状又细又长，就像牛角一样在三个州中间顶出来，而顶出来的那一块地方，就叫濮阳。兴平二年的时候，丞相命人在这个牛角尖上修了三座箭塔，从那天起，最东面的那座塔就成了我的家。所以，如果有人想打兖州，就得经过我的家；如果有人想打徐州，也得经过我的家。

小二黑是我同乡，比我早几天加入曹军。加入之后他很兴奋跑来找我，跟我说："这边有人罩着，都是同乡。你也来呗？"

"为啥？"

"有饭吃，有衣服穿，还有钱发，你看！"

"但是很危险吧？当兵是玩命的活儿。"

"不危险，咱专门守个箭塔。有人来了敲个锣，送个信，咱就跑了。一年顶多遇上那么一回，再说，是为了咱大汉朝。"

所以我就去了，去了就后悔了。黄巾贼，公孙瓒，乱打一气。一个月烧三箭塔，有时候一天一个，今天刘绣烧一个，明天吕布烧一个，有时候都不知道谁干的，搞得我们经常跟烧猪一样，那帮幸灾乐祸的家伙叫我们"火头军"。日子久了，也就习惯了。丞相的队伍日渐强盛，从昔日的1万人到收编青州军，发展为如今的30万大军，箭塔也越搭越结实，来捣乱的毛贼少了，但是偶尔会遇到一些狠角色。

来濮阳之前，祭酒郭奉孝特地跑来嘱咐我们老大说，濮阳箭塔特别重要，乃三州交汇之地，一定要造坚固点，不可有失。老大听了，特地跑去带我们挑选造塔的木材，把几座箭塔修得又高又大又结实。老大说，郭奉孝是个奇才，丞相都很器重的，听他的没错。箭塔后面就是往兖州的路，咱的父老乡亲都在那头，就是死也不能让出路来给人过。

箭塔造好之后，我们在塔上悬了吊篮、软梯，堆了不少物资。梯子一收，下面就是四根光秃秃的柱子，人爬不上，马拖不倒。除非把柱子砍倒或者烧毁，否则休想攻下这个箭塔。支撑时间稍长，我们自己人就会来救了。

老大姓韩，是个伍长；伍长上面有屯长，屯长能管一百人，这一百人专门负责照看这三个箭塔，一住就是半年。从那天起，我们就住在箭塔上，没事不下塔去。那旁边就是官道，来往要津之地，我们可以用箭射到每一个要经过的人。守箭塔过得就是这样的日子，谁知道什么时候会有人打来，没人来就没事。老大在箭塔下面立了几个假人，督促大家练习射箭。我总是射不中，小二黑则射得很准。有些事儿得靠天赋，没办法，我眼神不好，看东西就是不如别人看得准。

有时候我很奇怪我这种箭法和二五眼为什么还会被留在守箭塔的队伍里，没有被丞相一脚踢出去。老大很好地回答了我，第一，丞相不会亲自来踢我的屁股；第二，他意外发现我做饭很好吃，如果我还不去做饭他就要踢我了。

打着旗子从兖州往下邳去的，都是自己人；发现有人从下邳往兖州去，就得小心了，很有可能是吕布军。每天早上，李典将军带三千人马出去转一圈，然后回来。有什么事，也是他先扛。

3

我一直都觉得守箭塔的事情不难，即使我这种二五眼也能胜任。直到那一天，混乱的喊杀声将我从梦中惊起。

三千多骑兵慌慌张张从前线败回来，丢盔弃甲，拖着旗子。那可是三千精骑啊。一个个埋着头从箭塔下面跑过，仿佛不敢让我们看到他们的脸。跑得快的还好，跑在后面的浑身血流如注，看上去像是被枪刺伤的。

李典将军呢？

我们见到他的时候都惊呆了，他身上插着一支箭，在马背摇摇晃晃，落在最后。他那个马我们记得早上出去的时候是匹白马，如今被血染得跟红马一样。

老大反应向来很快：“我去救他！你们快点狼烟！”

他一溜烟沿着绳子滑下去，李典将军见到他，手里的枪拿不住了，整个人都伏在马背上瘫软了，说不出话来。老大想要上马带李将军回去，谁知他刚一上去，那匹马就一声悲鸣卧槽倒毙了。我们都说，唉，老大你早该减肥了。

小二黑眼尖，突然瞅见隘口有一队步兵，打着下邳的旗号，迈着齐刷刷的步伐向这里行进。

“追兵来了！”我们都慌了，“老大！快跑！”

老大下去的时候自然没想过那匹马会死，吓得面如土色，背起李典将军就跑。但是李将军那么高大威猛的一个人，他背得很吃力，那队步兵眼瞅着就要过来了。

“我们掩护老大！”小二黑面无血色，一张脸平生从未这么白过。我们都是同乡，同乡便如手足，谁也不能看谁死。

“狼烟放了么？快搬箭来！”我们屋子中央有火盆，烟可以从塔顶冒出去，一放狼烟，半刻钟内兖州就会知道，一刻钟就会有援兵来。

几个人稀里哗啦的搬了一堆箭放在身后，紧张地瞄准了来犯的敌军。究竟是什么人把李典将军的三千精骑打成这样？对方有多少人？

那是一支重步兵队伍，手里拿着大橹、长矛，身穿黑色甲衣，看上去比寻常的步兵装备精良。成方阵向前行进，步履划一，看上去简直就跟一个人一样，大概有一千人。就这一千步兵击溃了李典将军的三千精骑？着实令人惊骇。渐渐地，沉重的脚步声如浪涛般传来，越来越响，如同惊涛骇浪，一个浪头接着一个浪头拍过来，拍得人胆战心惊。那长枪全都竖在手里，跟着一个斗大的“高”字旗。

箭的射程只有百步，小二黑颤声道：“别怕，我们居高临下……”

我当时太紧张，手一滑，箭歪歪斜斜地射出去，插在地上。小二黑白了我一眼，我的脸红得跟茄子一样，但是没法子啊，手一直在抖。慌忙中又搭了一支箭，再回头时，吕布军的前沿已经轧过了地上的那支箭。

小二黑高声叫道：“放箭！”

我们的箭便如疾风暴雨向着敌军洒了过去。只听哗啦一声，一千面盾牌一起扬起来，将箭支打落，就像是拨开茅草一般。波浪般的脚步声丝毫不乱，我们的心一下就全都慌了。我们不可能是他们的对手。

有人颤声道：“我们跑吧！还来得及！”

“干你娘，没义气，要跑你跑！”小二黑这话还没说完，便有人滑下箭塔跑掉了。“回来！射你了啊！”小二黑对准那人后心，表情甚为挣扎，但最后还是下不去手。

哗啦一声齐刷刷的盾牌碰撞声，那队伍在百步外停下来。一匹黑马从后面跟上来，马背上端坐着一员大将，想必便是那姓高的将军。

“吾乃高顺！”他用马鞭对我们一指，“陷阵营在此！投降者不死！”见到李典在前面被人背着，他大喜，纵马追来。

“高顺是谁？”我问小二黑。

小二黑脸都绿了，说不出话来：“陷阵营……”他咕哝了一阵，颤声道，“要不我们还是投降吧？把李典给他，保不齐我们都有活路……”

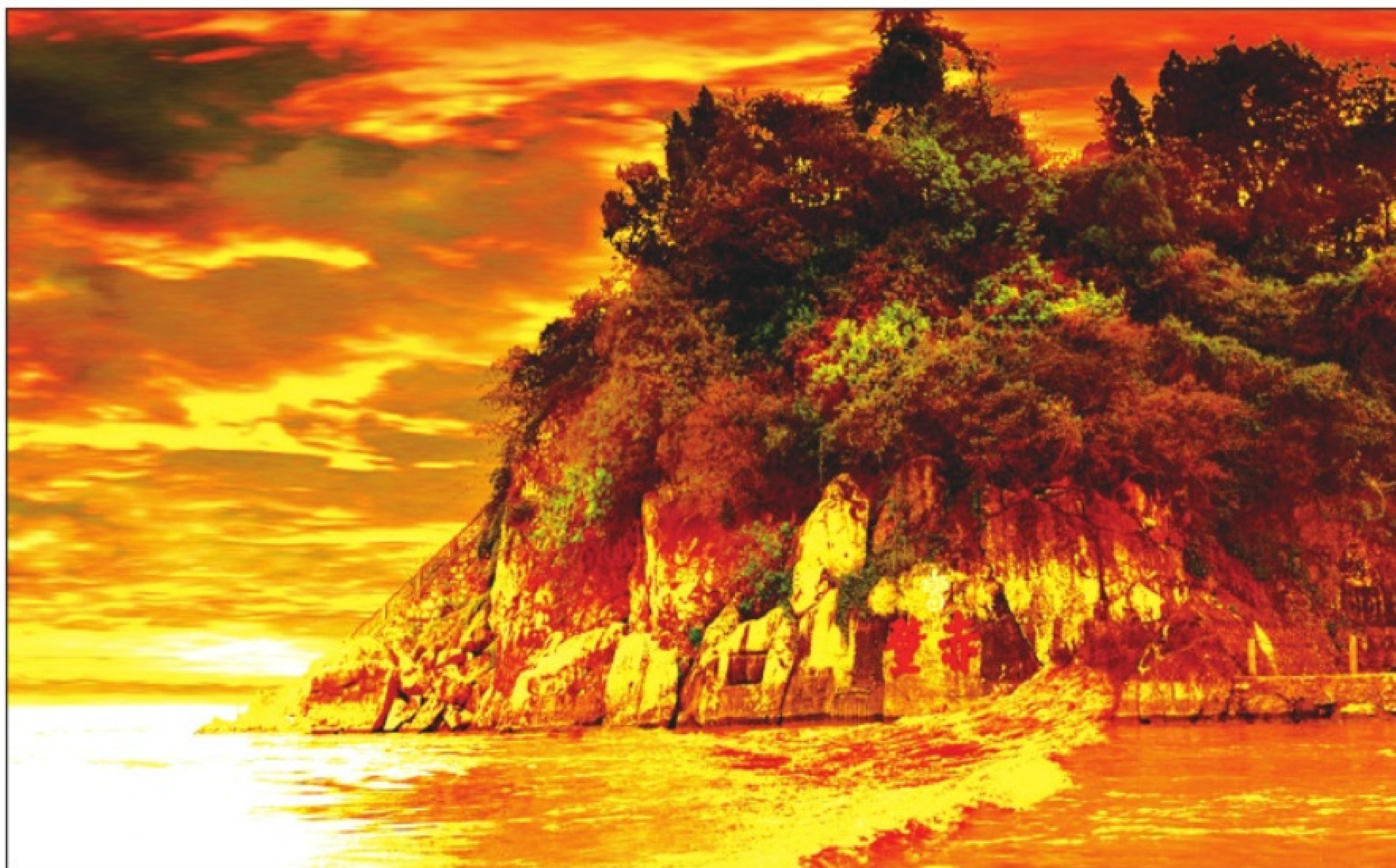
话还没说完，只见一支箭如同流星一般从我指间脱出，嗖的一声插在高顺的马眼上。那匹马一声悲鸣，猛蹿猛跳，一头撞在树上，倒下来便死了。高顺猝然落马，滚了又滚，从地上爬起来，从地上爬起来的时候头盔都歪了。我想他一定很生气。

小二黑和一群兄弟张大了嘴瞪着我，我结结巴巴道：“对，对不起！我、太紧张……”

只听嗖嗖一阵弩箭破空的声音，几个兄弟身躯摇曳，突然有箭头从他们背后冒出来。一支箭带着呼啸声飞来，从一个兄弟嘴里插进去，透颅将他钉在塔墙上。下面杀声震天，陷阵营已经黑潮般冲着箭塔扑过来。高顺站在那里看了看爱马的尸体，拎起长枪，歇斯底里地冲着我喊叫：“混蛋！滚出来！”

我躲在围栏下，吓得缩成一团。背后一痛，一支弩箭从木头缝隙里穿出来，在我后背顶了一下。我吓得缩到墙角去，一抬头，见到小二黑的身体像狂风暴雨中的树叶在那里飘摆，不断有箭头从他的背后冒出。他扭头看了我一眼，身躯一歪，倒向箭塔的围栏外。

“二黑……”我涕泪横流，我早就说过不要来的。



“滚出来！”随着高顺歇斯底里的声音，开始有刀子用力砍在木头上的声音从下面传来。

我匍匐在地板上，从围栏的缝隙里看下去。汪洋一般的黑色浪涛拥挤在箭塔下面，将箭塔置于惊涛骇浪。可怖的碰撞声从塔下传来，他们将盾牌高举在头顶保护躯体，在下面用刀子对着箭塔的柱子猛砍。每一刀下去，就有一下颤动从下面传来。我总觉得这些刀不是砍在箭塔上，而是砍在我身上。远处的人高举弩箭，不停添装，对着箭塔上面猛放。每20秒，就有一波弩箭狂风暴雨般打在箭塔上。惨叫声中，仅仅是一眨眼，塔上的人就都变成了刺猬。

我死定了。

看看远处，老大背着李典已经跑出不近的距离了。而高顺他可能真的很喜欢那匹马，他已经把李典忘了，现在他两眼喷火，只想把我撕成碎片！

下面的砍凿声越来越密集，他们一边砍，一边开始用盾牌凿击，并且用身体猛撞。箭塔嘎嘎作响，只是一小会儿的工夫，我们辛苦搭建的箭塔便摇摇欲坠。

我清楚地知道，箭塔一倒，我不是被摔死就是被砍成肉泥。如果我站起身来，就会被射死。横竖都是死，我要为二黑报仇！一根柱子断了！箭塔发出可怖的声音，开始向一侧缓缓倾倒。我一声大叫，从墙角跳起来，便在那一瞬间搭弓，高顺在哪儿？他不在刚才的地方了！

箭塔下面强弩的机括声连成一片，便在同时，箭塔猛烈摇摆。几只弩箭擦着我的箭头飞过，如果不是箭塔正好要倒倾斜了几度，我一定会被射死。我的手死命抓着围栏，手里的箭早不知道飞到哪里。

只听一声闷哼，有人中箭。我眼一花，中箭那人好像就是高顺？从未乱过的陷阵营一阵骚动，用盾牌护着高顺后撤。



4

我们的援军到了！老大和李典将军都被他们护在身后。一员大将骑着白马疾驰而来，见此状一声大喝：“乐进在此！”

是乐进将军！

见到箭塔这边的惨状，我们的人眼都红了，高声呐喊着向这边冲过来。我吐出一口鲜血，奋力站起来，倚着倾斜的护拦向下放箭。他们那么多人，我总不能一个都射不中吧？小二黑的尸体就在地上，我两眼冒火，一支箭接着一支射出去，都打在对方的盾牌上。陷阵营直到此刻都还军容齐整，有条不紊地撤退，我们的人不够多，不敢追击。

乐将军来到塔下，见状非常惊异。塔已经有些倾斜了，但是居然还没倒。塔下嗡嗡一片：“高顺受伤了？陷阵营逃走了？”

乐将军哈哈大笑：“陷阵营号称攻无不克，咱这箭塔可没倒！阻断追兵，救了李典将军，又是大功一件。居然还射伤了高顺，你小子不错！回去等着升官吧！”

“你们别踩二黑的尸体！”我在箭塔上一把鼻涕一把眼泪哭道。升官什么的，不是一样送死，鬼才稀罕。直到此刻，我才真正觉得战争可怕。

他正要接我下来，突然对面山坡上有人一声大喝：“张辽来也！”

乐进的脸色刷的一下就变了，四周杀声震天，吕布军中大将张辽带着一队骑兵杀气腾腾冲了过来，一时间马蹄声震耳，乐进将军顾不得我，慌忙中指挥军士迎击，跟张辽打在一起。两军交锋的一瞬间，人仰马翻，血光乍现，一只不知道是哪一边的断刃，高高飞起来插在柱子上。

我在箭塔上拿着弓想要瞄准张辽，却又觉得以我的箭法万不可能射中。那箭塔已经倾斜，站得稍微靠前就会有些摇曳。若是再往前多靠一靠，我觉得它就要倒。他们混战在一起，我不敢胡乱放箭，只好缩在围栏下，小心翼翼地观察战况。眼瞅着乐进将军跟张辽没打几下，四周的敌军便围了上来。乐进将军扛不住，只好拨马逃走，一面叫道：“快去求援！”

我原想下塔跟他们一起逃走，但是张辽的人来得太快了。我还没把绳子垂下去，箭塔四周已经都是吕布军。我从缝隙里看见他们从小二黑的尸体上踏过，只是想哭，捂紧了嘴，不敢做声。

他们大声欢呼：“曹军的南门塔楼已经完蛋了！”

我听见张辽在箭塔下面高声道：“诸兄弟，随我去奇袭兖州！”

一群人发出震天的呐喊，向兖州杀去。我躲在角落里，没有人发现我。潮水一样的人从箭塔下冲过，我屏住呼吸，不敢发出丝毫声响。尘土从马蹄下溅起，我用衣袖捂住鼻子，生怕自己发出咳嗽声。

良久，他们都走了。

我小心翼翼地从箭塔里爬出来，但见远处尘烟滚滚，杀声震天，不知道有多少兵马在那里会战。从濮阳到兖州只有这一条路，我不可能穿越战场的，又是伤心又是害怕，坐回箭塔里，想起小二黑和几个兄弟尸骨未寒，不觉抱头痛哭。哭了半晌，突然发现下邳方向马蹄声又起。

我从围栏的缝隙里偷偷看去，一支大军从下邳方向开

来，当中打着一个“臧”字，可能是吕布军的臧霸。我吃了一惊，原来最糟糕的还不是无路可归，那支人马居然在箭塔这里停了下来。

5

“快修工事！曹军稍纵即归！”那臧将军声音有些凶恶，督促着手下的人挖壕，设置围栏。许多人从箭塔下跑过，看了一眼，都想，这东西顷刻便倒，绝不可能有人。那臧将军搬了个马鞍，居然在箭塔下坐了下来。大队人马朝着兖州杀去，那臧将军便在此压阵，督促工事。

几个时辰都过去了，兖州方向还在厮杀。不知道多少兖州子弟便在此战中丧生，张辽纵是厉害，我们兖州兵为了保护家园，又岂肯后退，定是个个都拼了性命。这一场仗从早上打到中午，中午又打到下午，竟还未分胜负。

突然有一快骑前来报信：“张将军久攻兖州不下，还望臧将军速去支援！”

“这都派去那么多人了！”

“攻不下来啊，曹军援军又到了！”

那臧将军闻言，霍然起身，带了大队人马呼啸而去，前往兖州方向支援张辽。我在塔中躲避，不断有伤兵从兖州前线退下，在这里休整救治。还能动的都勉强支撑，修筑工事。人困马乏，许多人在箭塔下倒头便睡。我大气也不敢喘，这么多人在塔下晃来晃去，居然没人想过上面有人。

我躲得腰酸背疼，又不敢动，又不敢睡着，怕打鼾让人听见。时至傍晚，突然有人叫道：“夫人来看望大家了！”

饭菜香气飘来，不知是谁家的夫人前来劳军。我听见有女子的声音在那里说：“大家不要抢，都有。”香气袭来，却不是饭菜的香气，是一股牡丹花香，是那女子身上的香味儿。从缝隙里往下望去，几个兵士都是一脸如痴如醉的样子，我不禁心里暗骂，这帮家伙真没出息，见没见过女人。可是不敢骂出声来。我趴在地板上一动不动，动作稍大那箭塔就有可能发出声音来。

只听那女子叹了口气道：“将尸体掩埋一下吧。都是父母生的，既然见到了，便当妥为掩埋才是，也免滋生瘟疫。”

我心中一颤，这女子当真是好心肠。替我收敛了小二黑和一干同乡的尸体，我心里好生感激她。那些家伙听这夫人如此说，便仿佛听到圣旨一般；那女子要他们做什么，便一窝蜂抢着去做。突然听到那女子啊一声惊叫，仿佛受到了什么惊吓。身边的人都说：“夫人勿怕！唉，原本夫人这般高贵的身份，便不该涉足此血腥之地。若有闪失，我等如何是好。”

只听那女子凄然道：“那尸体钉在箭塔上实在可怜。还是取下来安葬吧。”

我登时心中一紧，原来她是看到箭塔上钉的那具尸体了！他们爬上箭塔来，立刻便会见到我，我就完蛋了！如果被俘，高顺见到必会杀我，丝毫没有活路。

几个人四下围着箭塔看了看，为难道：“没有梯子可以上去。而且这箭塔看上去来阵风就要倒了……”

便在此时，一阵寒风吹来，我连忙用力在地板上晃了两下，那箭塔微颤，下面的几个人都吓了一跳，慌忙退开。

有人说：“不如将箭塔拉倒。”众人都点头称是。我心中大急，箭塔甚高，摔也摔我个半死了。裤裆里一阵紧急，几乎便要尿出来。

千钧一发之际，西南方有人尖叫：“曹军！曹军来啦！”

我从缝隙望去，只见豫州方向成千上万支火把一起亮起，猛然间马蹄声起，杀声震天，火光照耀下高高举着的一个旗子上写着一个斗大的“曹”字，又有一个旗子上写着“洪”字。

曹洪曹将军来了！我狂喜中只想尖叫，胜负还用说么，此乃调虎离山之计，吕布军久攻兖州不下，曹洪将军却带人从侧面夹击而来。只见箭矢如雨，四面八方一起杀到，将这里团团包围，猛攻壕垒。吕布军在此只剩下少许守军，且多伤残，如何能够抵挡。惨叫、厮杀之声不绝于耳。

我趴在地板上，偷偷将入口的翻板掀起一点，见到下面一条红色的披风，衬着一只金光闪闪的凤钗。从头顶望下去，那披风便似是凤钗的长尾，一只金凤左转也不是，右转也不是，已然走投无路，惊惶中藏于柱后，只求不被箭矢误伤。

我想起她为小二黑收敛尸体，心中一动，将我们运东西用的篮子用吊索放了下去，正落在她身边。黑暗中突然有篮子落下来，她吓了一跳，见到有一张脸在上面对她招手，还以为是自己人，不假思索便坐了进去。我奋力拉起吊篮，她身体好轻，简直一只手就可以拉动。

等到一上来，她惊愕中发现我身上穿的是曹军的衣服，啊的一声。我慌忙捂住她的嘴，以免被人发现，害了她性命。一股牡丹花的香味儿从她身上在这么近的距离散发出来，让我一阵心旷神怡。

“别叫。”我悄声说，“你帮咱同乡安葬了尸体，是好心人。咱谢谢你，不会伤害你，等安全了你就逃走。”

她点了点头，我松开手，手上全是湿湿的眼泪。她吓得已然是涕泪横流，浑身发抖了。真不知道为何要让她这样的娇俏的女子，跑到前线来劳军。

这时候一支火箭从门口飞过，插在框上。火光一闪，我见到她的脸，一下子惊呆了。真好看！本是昭阳宫里人，惊鸿宛转掌中身，只疑飞过洞庭春，说的就应该是她这般倾国倾城的美人啊！怪不得那帮家伙都跟丢了魂似的。她见我眼中神色，以为我起了歹心，猛然推开我，我向后晃了几晃，登时箭塔也颤了几颤，吓得她又一把死死揪住我不放。我一动也不敢动，完全傻掉了。

6

箭塔下面有人大叫：“快躲开！这箭塔要倒！”

四周金铁交击之声越来越近，曹军已经攻破防线。我突然听到老大的发疯似的声音：“二黑！小狗子！你们还活着么？坚持住，我来救你们来了！啊！”

他突然发出一声惨叫，似是被人砍伤了。我猛然醒悟，一把扯开抓住衣领的柔荑，说了声：“你藏好啊！”拿起弓来，也不管箭塔如何摇曳，直冲出去。外面一片火海，不知道有多少人在这里混战。去奇袭兖州的敌军似是已经退回来了，曹洪将军自是不肯让他们逃走，将通往下邳的退路全部截断，与兖州兵一起夹击他们。乐进将军带人从兖州杀来，与张辽一路缠斗。那张辽为他们的人殿后，一杆大枪上下翻飞，不时与乐将军的大刀相碰，磕出火花。另一侧传来一声大喝：“曹洪在此！张辽休走！”却有另一人冲出来拦住，大叫一声：“臧霸在此！曹洪休要猖狂！”

我喘着粗气往地上寻找，凌乱的火光中，老大倒在地上，也不知道死了没有。张辽的马在他身边打转，与乐进厮杀，马蹄在老大身边踩来踩去。

“张辽！”我红了眼，将脚踏在倾斜的护栏上，瞄准了张辽。我的手从未这么稳，我的手指将弓弦拉得咯吱作响。张辽用枪挡开乐将军的攻击，愕然中回头。我的手指一松，箭如流星般飞了出去，臧霸“哎呀”一声，中箭从马上掉了下来。

乐进、张辽、曹洪都用吃惊的眼神望着我，我揉揉眼，确实是射到臧霸那里去了，慌忙又拿起一支箭，咬牙切齿道：“射死你！”只见张辽手一抬，一杆枪呜的一声飞过

来，耳畔生风，钉在脑侧，快愈雷霆，我吓得面无血色，手里的弓都还未来得及抬起，张辽拨马便走。曹洪和乐进在后面大叫着追赶，但见他拔出宝剑横批竖砍，杀出一条血路往下邳去了。

我把绳索垂落，从箭塔上跳下去，连滚带爬来到老大身边，只见他肋下被刺了一枪，血如潮涌，已经奄奄一息了。他唔了一声，抓住我的手说："钱袋子，在箭塔里。兄弟们的钱，都归你了。"他说的是我们一伙同乡的军饷，因为他是头，所以都一起收着。

我哭了，我将他的手臂扛在肩上，跟他说，老大我带你走！带你回家去！他身体往下坠，说什么也扯不起来。挣扎良久，我筋疲力尽，呆呆地坐在地上。老大的血流光了，尸体也凉了。我想起不知哪里听来的歌：同乡十八人，结伴去从军；太平犹未见，生还得几人？

四周的人潮水般从我身边涌过，我的眼前晃动的都是人腿，却仿佛没有看到。

一员大将骑着马来到我面前，用马鞭抽了我一下，大声喝道："起来！下邳在东，你面朝西！"

我猛然抬起头瞪着他，是夏侯淳，但是我不怕，用两眼怒视着他。老大死了，我总得找个人瞪着。他一怔，不再跟我浪费时间，抛下我策马向前。数千人马跟在他身后潮水一般涌向下邳。吕布军兵败如山倒，现在正是攻击下邳的好时机。

我只是呆呆地跪坐在地上，守着老大的尸体。

打仗有什么用？说些平定天下的话有人信么？大多数人都是像我们一样，为了吃口饭来的。寒风刺骨，像刀子一样挂在我冻得酱紫的脸上，我不在乎。我们这些人，这些年到底在为什么卖命？就为那点饷银和混口饭吃？把命都搭上了。

杀声从早上到晚上便没有停止过。不知何时，又是无数条腿在我眼前晃动，向着兖州。



7

"快跑啊！陷阵营来了！"吕布军又增援了，我军又败回来了。曹洪和乐进从早上杀到晚上，都已经疲惫不堪，浑身是血地跑回来。夏侯淳随后骑着一匹马跑回来，捂着一只眼眶，掌下鲜血淋漓。我记得他刚才是两只眼睛啊，怎么一转眼就变独眼了？

"你们要到哪去？下邳在东边。"

突然有说话的声音在跟前响起。我扭过头，见到丞相从马上跳下来。他一身戎装，抽出宝剑，大声喝道，"天下未平，你们要去哪里？"

曹洪高声叫道："丞相，此时兵败，多说无益！"

我摇摇晃晃站起身，奋力向着箭塔的方向跑去。夏侯淳勒住马，曹洪，乐进，他们都只能用惊异的目光瞧着我。败退的人流中，我就像是一只想要逆流而上的小鱼，独自向着吕布军迎去。

"看到了没有！你们还在等什么？"曹丞相厉声喝道，"敢不并力破贼者，皆斩！"说罢仗剑前行，亲自督战。在场的人见到这种情形，都疯狂地喊叫起来，士气大振，掉头向下邳冲去。曹洪、乐进、夏侯淳都重新上马，喝令四周败兵驻足，重整军势，向下邳杀回。吕布军刚刚冲到这里，想不到曹军突然如此猛烈反扑，方寸大乱，登时被冲得退回去一截。我来到箭塔下，绳子还在，我爬上去，拎起一捆箭，张弓对着汪洋般的吕布军乱射，射了一支又一支。

曹丞相高举宝剑，迈步来到塔下，扶着箭塔的柱子厉声说："此塔为界，敢退回者，斩！"

8

平定天下？

以前那只是一个口号罢了，但是现在，这是我唯一还在这里的理由。所以我必须射箭，不管能不能射中，我都必须守在这个摇摇欲坠的箭塔上，把箭射出去！

齐整步兵方阵重现，陷阵营再次出现在濮阳的战场上，所过之处无坚不摧，尸横遍野。高顺已经包扎了伤口，以陷阵营为前锋，精锐尽出。两军的主要兵力已经全都集中在濮阳，烽火连天，从箭塔上望去，一眼望不到边。

我的眼中全是血色，不断有箭矢飞过来，带着火光钉在我身后的墙壁上，熊熊燃烧。我都懒得躲避，我将它们拔下来，重新射回去。我只是一个守箭塔的小兵，但是既然拿了饷银，我就得守住这座塔，不然平定天下就成了一句空话，大伙儿就白死了。等到天下太平，我要带着那些钱回老家去，交给他们的家人，所以兖州不能失守，我必须将他们击败！

一枝箭在盾牌上弹开，滑入缝隙里。一个陷阵营的士兵一顿，从行进中倒了下去。

"毁了那塔！"高顺抬起头，愕然发现箭塔还矗立在战场中央，那上面还有人在放箭。咬牙切齿中，陷阵营的箭矢如同飞蝗般向这边射来。曹丞相高举宝剑站在塔下，脸上毫无惧色。曹兵各个都像疯了一样往前面冲，用自己的盾牌和身体为城墙挡箭，保护箭塔。但是那些与我无关，我手里有用不完的箭，眼中只有想要摧毁箭塔的一个个敌人。这是我一个人的战争，我要用我手里的箭，把他们都干掉。

箭矢插满了箭塔东侧，燃烧起来，整个箭塔都笼罩在熊熊火光中。

"箭塔要倒，丞相快走！"夏侯淳不由分说，将丞相强行拖走。陷阵营缓缓逼近了，一支仅有千人的队伍，竟无人可以阻挡他们的前进。曹军不断呐喊着冲上去，但是一与陷阵营交锋，就好像浪涛排在了礁石上，被生生冲开一个豁口。陷阵营踏着我军的尸体前进，吕布军便利用这个豁口将战线撕开，逼得我军节节后退。不断有人不要命地冲上去，不断有人倒在陷阵营的枪下，竟是一点办法都没有。

身后传来细细的哭声。

9

我的手一颤，一支箭飞出去，射在陷阵营的盾牌上。那啜泣就像是一阵雨，一朵云，温暖了我的心，将我从修罗场里拖了回来。我蹲下来躲避箭雨，爬到箭塔内室，发现那倾国倾城的美人还在里面。

"你怎么还没走？"我愕然，刚才有一会儿吕布军是占领了这里的。

她缩在墙角，摇摇头，不知道是没有机会，还是不想回去。我苦笑，不知道说什么好。

箭塔下鼓声大作，一片欢呼之声，我军的援军到了！战

线已经重新巩固，一支以前从未见过的精锐骑兵部队出现在战场上。

大旗随着寒风飒飒飘扬，分成三个大营，旗子上分别绘有龙、虎、豹三种图案。黑盔、黑甲、黑枪，身披坚甲，背后背着两根投掷用的短戟；胯下清一色的黑驹，匹匹神骏，鞍具、马甲、护具一应俱全。

我从来没有见过这么精良的装备和配有护具的战马，这究竟是什么部队？我都没有听说过我军有这样一支精锐的重装骑兵部队。

曹丞相站在凯旋车上，拿起鼓槌，亲自为他们擂鼓助威。

夏侯淳策马在前，高举长矛叫道：“虎豹骑听令，破陷阵营便在今日！”

曹军将士皆奋力呐喊：“虎豹骑！虎豹骑！”

数千匹战马一起奋力嘶鸣，如蛟龙出海，疾蹄奋进，向着陷阵营冲去。大地颤抖，箭塔簌簌作响，似要被那马蹄声震得一块一块碎下来。丞相的战鼓声中，两支举世无双的队伍，就这样带着震耳欲聋的呐喊声，在摇摇欲坠的箭塔下碰撞在一起。

我却不想再看。扭转了头，轻轻地走进塔内，与那倾国倾城的女子坐在一起。

她柔声问：“谁赢了？”

“不知道。”我摇摇头，“还没打完。”

她擦擦眼泪，问我：“你叫什么？”

“小狗子。”我觉得自己的名字不是很有面子，随口问了一句，“夫人您呢？”

“我不是什么夫人。”黑暗中，她似乎在哭。衣衫摩擦的悉索声中，她跟我凑到一起，跟我说，“我叫小蝉。”

从来没有女人跟我靠得这么近，我觉得整个身体都暖烘烘的。

我紧张得想了半天才找到一句话说：“陷阵营很厉害。如果我们败了，你就可以出去了。”

她没说话，静了一会儿，说：“如果我们输了，你就可以出去了。”

那到底谁赢了比较好？

我们都沉默了，箭塔里没有答案。

然后我发现，暖烘烘的原因是箭塔着火了，火从墙壁的缝隙里透进来了。箭塔发出可怖的声音，从门口、小窗、每一个缝隙里都冒出明亮的火花。我们两个都没有动。出去又怎样？

突然刮起一阵狂风，夹杂着很多黄土。箭塔上的火居然被黄土扑灭了，从混乱的金铁交击声中，根本不知道哪一方占了上风。我和小蝉都被黄土呛得不停咳嗽。这沙尘暴来得真是时候，刚刚还就要被烧死，这会儿却又冻得半死。

我们缩在箭塔倾斜的一角，抱成一团，她将身上的斗篷裹在我头上，将黄土挡在外面。斗篷里，只闻到淡淡的牡丹花香气。漆黑中，只听到无休无止的厮杀。

我突然觉得好累，好疲劳。这场仗已经打得太久，濮阳，我已经不想再面对濮阳。乱世中根本没有什么安全的地方，只有这个摇摇欲坠的箭塔是看似安全的。我们相拥在一起，昏昏睡去。谁输谁赢，我只是一个很普通的小兵罢了，帮不上忙。

10

不知道过了多久。

醒来的时候，一切都安静了。我呆呆地捧着一条馨香的斗篷，望着阳光从门口明亮地照进来，而小蝉已经不见了。

四周太安静。难道昨天的那一切是一个梦么？我仔细看了看周围，发现墙壁上被箭钉着的兄弟变成了一具裸尸，想必是小蝉扮成了曹军，混下去逃走了。她是谁？我还能再见到她么？我想是不会了，不然她不会走。

怅然间，箭塔突然猛震，摇摇欲坠。我一头撞在墙上，用手死死抓住一根木料。难道这次真的要倒了么？

然而还是没倒。

我听见有人在下面啧啧称奇：“这塔竟然还没有倒。”

“听说原本要倒，是丞相亲手把它推起来的。”

“丞相有那么大力气？”

“丞相受命于天！当然有神力！”

“这塔都已经这样了，为什么还要修呢？”

“是丞相让修的。丞相说，此箭塔乃是濮阳一役胜利的象征，不倒乃是天意。要让所有路过的曹军将士都看到这箭塔，激励士气。”

“听说那个守箭塔的家伙才叫厉害，射伤高顺、臧霸，惊退张辽。陷阵营攻无不克，竟无法推倒这箭塔。你说厉害不？”

会这么说话的自然是曹军。



我冲出来，发现很多人在修箭塔。箭塔在那里摇晃，是因为有两百多人在上面栓了绳子，一起喊：“拉！”然后新的柱子就被推起来竖在下面。等到重新修好，这就又是一个结结实实的箭塔了。

我在上面晃来晃去，心想莫不要打仗的时候没死在陷阵营手里，修塔的时候反而死在施工队手里。

当塔好不容易不晃了，我在箭塔上大叫：“喂！我们赢了？是不是我们赢了？”

吓了那些人一跳：“这里面还有活人？！！”

“废话，箭塔还没倒，老子能死吗？”

听我说这话，他们跟炸了锅一样，一窝蜂涌在塔下，激动地嚷着：“快来看英雄！”倒是把我搞懵了。他们告诉我说，郭奉孝已经跟丞相定下一条妙计，叫做水淹下邳。濮阳一战，陷阵营全军覆没，从此世上便没有陷阵营了，天下最强的军团便是俺们曹军的虎豹骑。吕布带人龟缩在下邳不出来，我们就开了上游的水，放到下邳去，把下邳全城都泡在了水里。现在是冬天，水淹下邳，不怕他们不投降。

离开的时候，我恋恋不舍地望了一眼那个箭塔。

尾声

老大的一袋子濮阳铜币我很快就分发给了兄弟们的家人，实际上，也没几个人还有家人。保全了同乡的义气，我一分钱都没有留，濮阳之战留给我的，便只有那条带着香气的披风。

几天后，有人献城，下邳被攻破了。张辽、臧霸都投降了，高顺和吕布则被丞相宰了。听说丞相问高顺，你还有什么话说？高顺对于攻不倒箭塔一句话也没有辩解，就那样被处死了。

我听后不怎么高兴，突然觉得有点儿悲伤。如果小蝉是逃回了下邳，那只怕……

丞相听说我还活着，特地召见了我。他说要大大地褒赏我，给了我很多钱，又问我要不要当将军。我摇了摇头，我不是那块料。丞相有些惋惜，这样的神箭手……他又问我有什么请求，我说，我还想去濮阳守箭塔。

现在下邳已经被攻破了，青州、兖州、豫州都归我们了，濮阳已经不是什么必争之地了，濮阳的箭塔也根本是个样子货了，不需要人驻守了。

丞相有些意外，但是想了想，似乎能了解，便答应了我的请求，而且给了我一个肥差，在那里招募一小队人，设关卡，收三州的过路费。

这个听起来很不错啊。我于是又回到了濮阳的箭塔。

我没房，没家，只有这里是我的家。乱世中，只有这个箭塔是最安全的。水淹不着，贼偷不着。

我站在箭塔下，不知道为什么离不开这里。

一条崭新的绳梯突然从上面丢下来，竟然有人在？我抬起头来，见到小蝉穿成曹兵的样子，在箭塔上面朝我频频招手。（完）



作者后记

写《箭塔》这个小说，以第二次濮阳之战为背景，而且选择了曹军作为主角的阵营，可能会出于很多人的意外。大多数人写三国小说，都会愿意用蜀国刘备那一方，因为那一方正义，有英雄气。而曹操这边呢，因为他太奸诈，凡是设计到他这边的，几乎都被塑造成了反派角色，供人殴打。

前不久《赤壁》的电影热映，曹操更是被人塑造成了大反派。但实际上，我写《濮阳》的冲动正是源于那个电影。不管是《三国演义》还是《赤壁》电影，都免不了要揭露曹阿瞒的虚伪，狡诈，以此为看点，令人鄙夷一番，好衬托那些高风亮节的英雄角色。但是我感触最深、并且颇为羡慕的，却是曹操发狠的那句话："我有三十万青州精锐，他们个个都愿意为我去死！"

如果一个君主有这样高的士兵忠诚度，从旁观者的角度惊羡地来看，他打仗胜不胜利都已经不重要了，因为那才是最让人嫉妒的。当时我为这句话中饱含的那种肯定的语气所折服，同时在想，曹军的士兵一定是真的非常崇拜曹操，愿意为他去死，所以魏国才成为那样强大的国家，最终可以平定大半天下。三国当中，真的称得上是平定了大半天下的，便只有魏国。所以不管曹操的人格让人家怎么去说，也不管哪一种曹操才是真实的，这些都不怎么重要，因为他真的平定了大半天下，成就远比刘备和孙权要高。

本文中的主人公，是一个小兵。三国的厮杀很难界定究竟哪一方才是正义的，因为真正重要的只有一件事，那就是平定天下。我的朋友韩之昱便是网络游戏《赤壁》的一位设计人员，濮阳之战的战场便是他参与设计的。当我问他是不是结合了非常真实的史实的时候，他说，他只想设计一场身临其境的厮杀，整个战场过程囊括了陷阵营、辽来也、奇袭兖州、虎豹骑、夏侯吞眼、水淹下邳六大剧情。历史还重要么？重要的是你可以帮吕布，也可以帮曹操。

说得我挺羡慕的，笑。所以我只想写一个足够热闹的小说，并且选择帮曹操，试图塑造一个小兵眼中的曹操，是一位如何令人仰慕的君主。因为对小兵而言，唯一幸福的情结便是为自己崇拜的主公心甘情愿去死。自然，这种幸福没有考虑到情人节，也不够有爱，是不对的。所以我便想到了貂蝉。

貂蝉的下落一直都是一个谜，有人说下邳失陷吕布被杀，她被曹操赐给关羽，被关二哥当作祸水杀了；更加可信一点的说法是，貂蝉跟随吕布家眷前往许昌，从此不知所终。但是很显然这两个结局都不怎么让人满意。

在游戏里，貂蝉是穿得漂漂亮亮在那里发任务的NPC。而我觉得，貂蝉是一位既了不起，又非常让人同情的女子，跟吕布那种暴戾的男人一起过日子，八成不是什么好事，家庭暴力呀。我希望她在下邳失陷、吕布被杀后，能过上一种平凡而幸福的日子。乱世岂有人间路，在三国那个风雨飘摇的战争年代，一点点幸福都是那么遥远。我不禁想象，以貂蝉的天生丽质，就算是想过寻常的日子，亦不可得，除非她跑到什么地方躲起来，那得是一个比较特别的房子，于是便想到了箭塔。

真的，箭塔挺好的，跟树屋一样，纯木质板材，稍微想象一下，还有一种很时髦的感觉。我是个经常宅在家里写东西的人，跟大多数的宅男子一样，希望自己的房间能满足各种特殊的要求，应该堆满天下美女，其中便一定要有貂蝉。写完这个小说，便特别想去买一个貂蝉那样的东方古典美人的手办，摆在电脑旁边。

创作仓促，贪玩游戏，不知所云。

赶上情人节，为貂蝉操心，自己却没有吃到巧克力。希望天下有情人终成眷属

林晓：《箭塔》这篇小说的背景，是游戏《赤壁》中的濮阳之战。正好，编者同时得到游戏《赤壁》濮阳之战这一关的游戏剧本。小说和游戏剧本有多大不同，正可以用此实例说明。全文过长，这里摘取其中的一部分，供大家参考。

濮阳之战贰（节选）

战场背景

兴平元年，趁曹操率主力攻打徐州之际，吕布军对曹操后方发起攻击，曹军留守兵马奋力迎战，两军在濮阳一带争夺大小据点，互有胜负。闻知后方失陷，曹操听从郭嘉等谋士分析，从徐州撤回主力，吕布率军退往下邳。最终之战一触即发，双方都加紧备战，力争占取先机。

战场简述：

类型：备战（专用）
难度：★★
等级：66+
消耗：1金
对阵：吕布军VS曹操军
人数：曹操军（6~20），吕布军（6~20）
目标：平局（30分钟）

如何进入战场：

玩家等级达到66级后，可寻找各地"战场管理员"对话来选择战场，请登陆3、4、5线排队，排队之时会需要玩家选择加入的阵营。另外进入战场需要消耗一定金钱。当该战场双方排队的人数都达到最低限制人数时，战场即会开启，参加战场的玩家需要确认后传送进入到战场中。



注：短剧本全天进入均为备战模式。）

战场攻略：

备战阶段下，曹军主力和吕军主力均没有赶到战场。双方都在紧张地进行各种备战任务，任务可在各自的营寨中向NPC领取。

战场开启后会随机出现一种天气，并会根据天气的不同给人物加上不同的Buff。特殊后备任务的药草也只有在特定天气下才会出现。

备战阶段曹操军阵容：



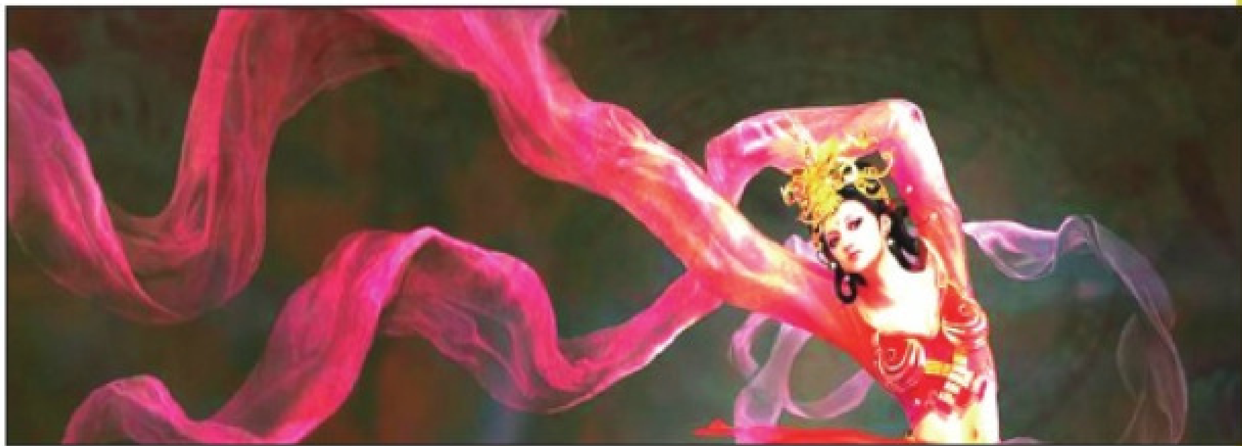
备战阶段吕布军阵容：



备战阶段下，战斗强制30分钟内平局。主要玩法为在战场内完成任务获取图鉴和经验。还有很小概率可以获得濮阳铜币或者濮阳紫檀鼎，可在未央宫前的曹操军使者陈登和吕布军使者陈圭处换取物品。

战场任务相关：

曹操军	
濮阳备战·曹操军 发放任务NPC：程昱 任务描述：太守程昱希望你去帮助城中的驻军将领完成各种任务，并且备战结束后带回1枚兖州备战奖章。 任务前提物品：兖州备战书×3（可以向曹操军众将申请备战委托） 所需物品：兖州备战奖章×1 任务奖励：金钱50银　历练150 000 濮阳铜币×1	濮阳备战·曹操军 发放任务NPC：程昱 任务描述：先后和荀攸、乐进、曹洪、李典、于禁对话，再回报程昱。 任务前提物品：兖州增援令×1（人物进入战场可自动获得1个） 任务奖励：金钱50银　历练200 000 （若拥有程昱图鉴将无法接到此任务）
濮阳备战·练兵 发放任务NPC：于禁 任务描述：杀死12个吕军兵士和4个吕军弓手，之后向于禁复命。 所需杀怪：吕军兵士×12 吕军弓手×4 任务奖励：兖州备战奖章×2 曹军俘虏情报（有一定几率获得）（该任务累计完成十次后，可以在于禁处领取于禁的图鉴）	濮阳备战·询问 发放任务NPC：于禁 任务前提：于禁图鉴 随机子任务： 询问（万劫阵） 询问（千仓陵） 询问（霸王台） 任务描述：同位于不同位置的神秘商人对话，并将情报回报于禁。 任务奖励： 兖州备战奖章×3 曹军俘虏情报（有一定几率获得）



濮阳备战·情报 发放任务NPC：李典 任务描述：去黄天谷入口附近（-60，-53）确认吕布军兴建军粮库的情报的真实性。 任务奖励：兖州备战奖章×1 曹军俘虏情报（有一定几率获得） （该任务累计完成十次后，可以在李典处领取李典的图鉴）	濮阳备战·搜索 发放任务NPC：李典 任务前提：李典图鉴 随机子任务：搜索阳武桥 搜索万劫阵 搜索定军寨 任务描述：李典手下的几名侦察兵迟迟未归，李典拜托你去帮他找找这几个士兵。 任务奖励： 兖州备战奖章×3 曹军俘虏情报（有一定几率获得）
濮阳备战·挖掘 发放任务NPC：曹洪 任务描述：收集8块石料，然后向曹洪复命。请小心守护石料的猛兽。石料可以在霸王台与乾坤潭（-11，126）采得。 所需物品：濮阳石料×8 任务奖励：兖州备战奖章×2 曹军俘虏情报（有一定几率获得） （该任务累计完成十次后，可以在曹洪处领取曹洪的图鉴）	濮阳备战·挖掘 发放任务NPC：曹洪 任务前提：曹洪图鉴 随机子任务：挖掘濮阳竹笋 挖掘濮阳春竹 挖掘濮阳石料 任务描述：要所随机发放的子任务采集不同的物品。这些物品旁一般都有守护者，请加倍小心。 任务奖励： 兖州备战奖章×5 濮阳紫檀鼎（有极低几率获得）
濮阳备战·讨逆 发放任务NPC：乐进 任务描述：杀死8名黄巾杀手和8名黄巾武师，然后向乐进复命。黄巾杀手在兖州城西北（-56，464）附近；黄巾武师在兖州城东南（186，301）附近。 所需杀怪：黄巾杀手×8 黄巾武师×8 任务奖励：兖州备战奖章×2 曹军俘虏情报（有一定几率获得） （该任务累计完成十次后，可以在乐进处领取乐进的图鉴）	濮阳备战·讨逆 发放任务NPC：乐进 任务前提：乐进图鉴 随机子任务：讨逆刘辟 讨逆何仪 讨逆诛杀 任务描述：随机发放子任务，并根据任务提示击杀不同的任务怪来完成任务。 任务奖励： 兖州备战奖章×5 濮阳紫檀鼎（有极低几率获得）



濮阳备战·后备 发放任务NPC：荀攸 任务描述：荀攸想让你挖掘8块铁矿石并交给他。铁矿石可以在乾坤潭东（116，194）附近采得。 所需物品：濮阳铁矿石×8 任务奖励：兖州备战奖章×1 曹军俘虏情报（有一定几率获得） （该任务累计完成十次后，可以在荀攸处领取荀攸的图鉴）	濮阳备战·后备 发放任务NPC：荀攸 任务前提：荀攸图鉴 手选子任务：采集濮阳红草 采集濮阳绿草 采集濮阳绿草 任务描述：请根据战场天气不同，选择不同的子任务，并采集不同草药交给荀攸。 任务奖励： 兖州备战奖章×4 濮阳铜币（有一定几率获得）
吕布军	
濮阳备战·吕布军 发放任务NPC：陈宫 任务描述：下邳太守陈宫，希望你去帮助城中的驻军将领完成各种任务，并且备战结束后带回1枚下邳备战奖章。 任务物品：下邳备战书×3（可以向吕布军众将申请备战委托） 所需物品：下邳备战奖章×1 任务奖励：金钱50银　历练150 000 濮阳铜币×1	濮阳备战·吕布军 发放任务NPC：陈宫 任务描述：先后和华佗、魏续、宋宪、侯成、曹性对话，然后回报陈宫。 任务前提物品：下邳增援令×1（人物进入战场可自动获得1个） 任务奖励：金钱50银　历练200 000 （若拥有陈宫图鉴将无法接到此任务）
濮阳备战·练兵 发放任务NPC：曹性 任务描述：杀死12个吕军兵士和4个吕军弓手，之后向于禁复命。 所需杀怪：曹军兵士×12 曹军弓手×4 任务奖励： 下邳备战奖章×2 吕军俘虏情报（有一定几率获得） （该任务累计完成十次后，可以在曹性处领取曹性的图鉴）	濮阳备战·询问 发放任务NPC：曹性 任务前提：曹性图鉴 随机子任务：询问（万劫阵） 询问（千仓陵） 询问（霸王台） 任务描述：同位于不同位置的神秘商人对话，并将情报回报曹性。 任务奖励：下邳备战奖章×3 吕军俘虏情报（有一定几率获得）
濮阳备战·情报 发放任务NPC：侯成 任务描述：去乾坤潭附近附近（138，215）确认曹操军兴建军粮库的情报的真实性。 任务奖励： 下邳备战奖章×1 吕军俘虏情报（有一定几率获得） （该任务累计完成十次后，可以在侯成处领取侯成的图鉴）	濮阳备战·搜索 发放任务NPC：侯成 任务前提：侯成图鉴 随机子任务：搜索千仓陵 搜索黄天谷 搜索饶凤关 任务描述：侯成手下的几名侦察兵迟迟未归，侯成拜托你去帮他找找这几个士兵。 任务奖励： 下邳备战奖章×3 吕军俘虏情报（有一定几率获得）



粥粥的IT与游戏（3）

DR留言板

↘到哪里买月中刊！

林晓：月中刊一出版，就以其精致的制作，精选的内容，精彩的文笔吸引了无数读者。只可惜由于是新刊，很多人还不知道大软家族已经由双胞胎变成了三胞胎，月中刊到哪里买成了读者的一个问题。

月中刊你可以这样买：

读者俱乐部订阅：（半年起订）每期10元，挂号费每期3元。半年杂志60元，挂号费18元。汇款地址为北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层（邮编100142）

网上订阅：《大众软件》淘宝网店

搜索店铺：大软读者俱乐部

店铺网址：http://shop35122436.taobao.com/

找你身边的报刊亭订阅：和书摊老板聊聊吧。

呼唤！江苏 rawld

我想看冰河在中旬刊出现！为什么冰河就不能在中旬出现？就是写个俄罗斯方块的攻略我也看啊。

为什么不能呢？我就是想看冰河写一次攻略啊，难道中旬刊貌似就注定不会有冰河出现？

我7月出国了，以后就看不到大软了，唉，冰河在7月前满足我一次吧！

冰河：好吧，一定满足你的欲望，我会出现的。（至于出现干什么，我可没说……）

惊奇！山西 ylamz

首次见到传说中的中旬刊了。今天无意在美特好超市中看到了传说中的中旬刊！我跑遍了全市卖书的地方都没见到过，它居然放在超市的食品区里，天理何在啊！而且整个超市就这一本！哇哈哈……所以我回来时顺便买了一张彩票，五百万大奖就要是我的了！

林晓：咱关心的是，那彩票最后中奖了吗？中的话，大软是不是也有功劳可以分一点呢？

↘快评2月中旬刊

晚饭前买到的二月中刊。感觉这期杂志到货的时间明显延后了好几天，我想这说明了印刷厂春节一定没有照常工作。这期杂志封面是《波斯王子》的男主角，内送的海报是GTA4的女人物。粗略翻了一下杂志，感觉最具卖点的肯定是“攻城略地”枫红一刀流的GTA4详尽攻略，还有洋葱的寂静岭剧情小说，这些都是忠实软粉们绝不会错过的内容。

还有一篇挺有意思的文章，那就是“专题企划”的《网页三国游戏大阅兵》，可以说这篇文章反映出了现今网页游戏雨后春笋般的发展势头，以及国产网页游戏的原创力缺乏和粗制滥造。总体来说，牛年的这期杂志还是比较“牛”的！（**天津　风随尔动**）

林晓：2009年3月中旬的这期杂志你感觉如何？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。



bbs.popsoft.com.cn

软盘生活

林晓：春天万物更新，也是恋爱的好时节哦。下面这篇写恋爱游戏的文章，给我们也带来了一丝欢快甜美的爱情气息。

春日之恋爱游戏TOP 10

■山东 默岩

西方的情人节过了，东方的情人节还早。在这春花缤纷的季节里，小默总结了曾经玩过或见过的十款恋爱类游戏奉献给诸位，祝愿还是光棍的明年脱离光棍队伍，已经有另一半的珍惜，闲话少说，咱们言归正传。

TOP 10



游戏名称：兰岛物语——少女的约定

游戏类型：模拟养成

小默点评：

此款游戏画风十分唯美，虽然剧情十分老套，模仿了《美少女梦工厂》，但是却加入一些独特的因素，独特的双主角设定可以打出33种结局。男主角可以找MM，女主角也可以找GG，各有各的发展方向，当然游戏为了顾及玩家的情绪，也可以男女主角产生结局。

小默玩这款游戏的时候，最大的感觉就是活动范围很大，剧情也不少。小默为了看骑士长长，那真是不懈努力啊，基本骑士长剧情全通，最后还真就看到了，呵呵。不过一周目结束竟然是和国王的女儿结婚了……也难怪，我跑城堡跑得太勤了些……

还有就是这游戏可以给MM换发型，开始能换的很少，随着剧情的增加能换的就多了，而且此类游戏的换装系统也有，服装还是蛮好看的，制服控的兄弟姐妹们有眼福了，呵呵。

再就是这游戏一些小方面做得很好。譬如如果你总是用鼠标点人家胸部的话，人家会不理你……平日里要点头部，一定要注意！这倒不是说我很ws，主要是她胸部就在整个界面的中央，不注意的话还真总是点那，汗。还有四季更迭的时候要换衣服，冬天穿夏装很容易得病。

虽说是模拟养成，竟然也加入了建设的成分，各街区都有建设参数，影响结局。这个建设，是靠女主角的特殊能力实现滴，具体是啥，玩玩就知道喽。MM能参赛吗？当然能，每年这祭那祭的，可以比魅力，比武力，要当第一还真不容易，当了第一自然是丰厚的奖励，不然仅靠男主角那微薄的薪水，怎么能把MM伺候好啊。

TOP 9



游戏名称：人形电脑天使心

游戏类型：模拟养成

小默点评：

这款游戏有gba版的，剧情还算不错，特别喜欢看小叽傻傻的表情，呵呵。记得最清楚的是每天早晨要做早操，类似于跳舞机似的小游戏，要根据她的舞姿按键做动作，开始我就手忙脚乱的，毕竟是用模拟器玩的嘛。

其实这是一款动漫改编的游戏，动漫里的小叽特别可爱，特别是一开始，傻傻的都不会买东西，还要教，记得给男主角买内裤的那集，小叽竟然给男主角买来了女士内裤，当时没笑翻我。

最喜欢的就是——小叽的那对耳朵，太卡哇伊了……

TOP 8



游戏名称：纸莎草书

游戏类型：模拟养成

小默点评：

说实话，小默没玩过这游戏，为啥呢？因为这游戏本来就不是为男人们设计的游戏……一大堆的帅哥让MM去追，这明显是讨好MM们的游戏嘛。虽然没玩过，不过对游戏的内置剧情画面啥的多少是有一些的了解的，毕竟此游戏刚发布的时候着实引起了不小的轰动，毕竟那个时期专为女性设计的恋爱养成类的游戏真的是太少了，太少了……目前已经有2代了。

TOP 7



游戏名称：青涩宝贝

游戏类型：模拟养成

小默点评：

当年著名恋爱养成游戏之一，MM一大群，让人重温那青涩的年代。玩这款游戏，主要就是体会那个纯真的年代，想来初中时期，同同桌，或者临班的MM，那纯洁如水的感情，或许真就是一块橡皮，一把尺子，上学一起走，放学一起归，没有金钱的铜臭，没有利欲的熏心，真是怀念那个时候啊，呵呵。

TOP 6



游戏名称：人偶情缘

游戏类型：模拟养成

小默点评：

人偶情缘，讲的是一个机器美女被某帅哥捡到，并将其完善的故事。说白了就是人机恋……这机器人其实是个女仆机器人，被帅男偶然从垃圾堆里捡到，拿回家修理修理，竟然还能用，于是就开始了培养之路。这游戏最大的亮点是要不断完善这位美女机器人，使其越来越强大，道具是相当的多，要花的钱也是相当的多……作为男主角的我们，一方面要努力赚钱糊口，一方面要不断的将人性传给机器人，这是一个多么有趣的剧情。

推荐给机器控的人们……

TOP 5



游戏名称：爱神餐馆系列
游戏类型：恋爱养成+模拟经营
小默点评：
个人感觉，火狗出品，必是精品：）

爱神餐馆系列是集合恋爱养成和模拟经营的综合体，也属于一对多的人设模式，一个帅哥带着一大堆的MM开餐馆，真不知道这是谁想出来的好主意！除了开餐馆，帅哥还可以去城市的各个建筑中引发剧情，碰到MM还能触发剧情，当然还能带MM去探险。期间可以培养MM们的友好度，然 后帮MM开属于自己的餐馆~反正餐馆都开在一个大楼里，还能相互有个照应啥的。

小默刚玩的时候，月入3000+，没事儿就去探个险啥的，初期因为能力有限，总是被怪物K.O.回来，特没面子，无奈下祭出金山游侠，小妖们，哪里逃！

很难想像这游戏能把恋爱养成和模拟经营组合的这么完美，怪不得玩这游戏的一大群，恋爱游戏能做到这种程度，真是不容易，只题材，就够吸引眼球的了！特别是mm们，都是火辣身材，制服控们一定要注意自己的情绪，不要留口水了。

小默强烈推荐游戏之一。

TOP 4



游戏名称：心跳回忆系列
游戏类型：模拟养成
小默点评：
要说恋爱养成游戏在中国的兴起，那就不得不说《心跳回忆》这款超级大作了，呵呵。

这款游戏最早由晶合引进，大众软件光盘版以19.9元的价格出售，直接使这款游戏在极短的时间里名扬全国！可爱美丽的人设，丰富的剧情，邻家似的恋爱感觉，真的是让年轻的我激动不已……

记得我和我哥玩这款游戏的时候，都是偷偷玩，怕被老爸老妈发现当黄碟处理……每到游戏中自由活动的时候，我们就为到底去找哪位MM约会而苦恼，最后我俩各选了一个，每人一个回合，哈哈。最后告白的时候我记得是我那位在大树底下等我，老哥可就去郁闷啦。

这款游戏造就了一个恋爱养成游戏的神话，同时也造就了“诗织”这位电子美女在各大电游MM排行榜中不可动摇的地位！另外这个系列的游戏，声优及配乐都相当出色，强烈推荐。

不过后几代就不大行了，不知道为什么……

TOP 3



游戏名称：美少女梦工厂系列
游戏类型：模拟养成
小默点评：
名列3甲的游戏，必然都是精品，这话可是一点儿不假。说起恋爱模拟养成类游戏，标杆产品肯定是《美少女梦工厂》，无论是心跳回忆也好，兰岛物语也罢，都采用了美少女梦工厂的各种游戏元素——触发式剧情、美女养成（上课、劳动）、各种收获祭（节日）、换装系统、多结局，等等等等。不得不说美少女梦工厂养活了N多游戏制作公司，呵呵。

这个系列我从2玩到5，恩，特别锻炼本人的耐性，而且很有自豪感，曾经一度因为这游戏幻想将来的Baby非女孩儿不养……游戏的结局相当多，基本涵盖了各行各业。道具也N多，还有神秘商人光顾~衣服也是N多，每件衣服的属性各不相同。

如果大家不好好养的话，好好的一女孩子就会成为黑社会老大，这是多恐怖的一件事情啊……不过本人至今都崇尚公主配王子的结局，因此每次都努力让我滴女儿陪上帅气的王子。

TOP 2



游戏名称：明星志愿
游戏类型：模拟养成
小默点评：
明星志愿一共出过3代，小默接触的是《明星志愿2》，那还是大学毕业第一年，女友想玩一款养成类游戏，于是就推荐给她玩这款曾经非常非常出名的游戏。此游戏相当有趣，玩家控制的MM要经过自己的不懈努力，来争取在演艺圈混出个名堂，每年还有各种类似金鸡奖啥的大奖角逐，最终的结局也有很多，其中分爱情结局和事业结局。剧情也是应接不暇，开始女主角初入演艺圈，男主角之一的一帅哥问她要不要学那些三级艳星，靠脱出名，然后就是你操纵的女主角去走自己的路了。

这游戏让我明白了哪一行都不容易，看演艺圈的那些人赚那么多钱，那么出名，其实开始的时候，真的很艰难，特别是没有背景父母没身份的，就是从一虾米成长起来的，中间也会有诱惑，也会有心酸，没有休息日，彻夜的接戏拍广告，到头来可能还会一事无成。

2代3代很好玩，强烈推荐。特别是3代的剧情，特别丰富，强烈推荐。

游戏可以重来，现实生活中，可以重来吗？

推荐给曾经怀抱明星梦的诸位，不过，现实中，我们每个人，都是明星。

TOP 1



游戏名称：恋爱游戏制作大师系列
游戏类型：游戏制作
小默点评：
我想大家看到这，都得立扑或者喷饭了。啥呀，第一竟然是恋爱游戏制作大师！

其实，我之所以把这个放在第一位，是有原因的（这不废话嘛~），不论什么样的爱情，都是不可预测的，于是其结局也各不相同。但是，我们可以把自己心中美好的爱情，通过自制的游戏实现出来。主角可以是自己，也可以是自己心目中的那个他/她……我们可以设置各种巧合，各种道具，各种甜言蜜语，再游戏的最后一刻，看到他/她的爱情表白，会是一种怎样的心情呢？

或许很多帅哥美女们还在为情人节送什么而烦恼，其实不论是项链首饰、钱包腰带，还是巧克力、玫瑰花，都没有你亲手给他/她做的礼物珍贵，这个礼物，可以是一个简短的Flash，可以是一段简短的视频，也可以是一顿两人联手做出的丰盛晚宴，当然，自然也可以是这么一款讲述双方经历的游戏……我想，这带给对方的感动，不会因为玫瑰的凋零而枯萎，不会因为巧克力的融化而消逝，它会永远存储在对方的记忆深处，因为，这对他/她来说，真的是，独一无二的礼物……

爱情，终究还是要靠自己把握的。

bbs.popsoft.com.cn

读者来信

林晓姐：

您好！这是我第一次为《大众软件》写信，我觉得《大众软件》的确是一本很让人期待的读物，我对里面的每一个栏目都很喜欢。我是一个高三学生，马上就要面临六月份的全国高考了，学习上的压力让我没有太多时间去阅读课程之外的读物。这次写信，没有别的目的，只想谈谈过去的游戏回忆。

时间从我们指间如流水般轻轻滑过，让我们在炎炎夏日中渴望那曾经的清凉。随着天气一天天转热，心里早已有了夏日的激情。那冰淇淋和汽水，还有“三品王”米线店里热销的冰凉绿豆沙的味道，早已久久在我心里游荡开来。

那时候我在南宁上初中，在二十九中完成了初中三年的课程。对于我这个四川男孩来说，在那里，留下了今生都无法让我忘却的回忆——在那里，我结识了一个志同道合的挚友，也是我的同班同学潘俞丞，所有的回忆里几乎都有他的身影。

我们都喜爱游戏，那时候成绩还不错，在班上都还靠前，但我们对游戏的热情却从未因学习压力的逐渐增大而稍减。一到周末，炎炎烈日下，那两个骑着脚踏车，满头大汗的男生，却还在几乎看得见海市蜃楼的南湖湖畔驰骋。不为别的，只为寻找一家合适的网吧。那时候我们还太小，一看便知是未成年人。网吧老板多半不敢收，但南宁的网吧数量岂是等闲，大街小巷，数不胜数的网吧总有一家会接受我们。那种千里迢迢，一踏进网吧的心情，配合与外界截然相反的温度，一下子仿佛进入了人间极乐世界！找两个空位子坐下，迫不及待地按下开机按钮，随之再来一句“网管，来两瓶汽水”，别提有多爽了。玩着我们喜爱的泡泡堂，来两三回合的PK，再一起去刷房间，T房主（指让房主和我们玩到自卑，自动退出），不可一世，纵横莫当。比升级，比战绩，比道具，其乐无穷。那时候，在网吧玩半天的泡泡堂也不觉得腻，不过我们多半没有半天的时间用在游戏上，因为出来都是瞒着父母。

父母极力反对我去网吧，零花钱几乎一个子儿不给，时间上也卡得很死，要是超过了出行限制时间，不管有没有去网吧，一律按去了处理。记得有一次心情不好，一个人在外骑车逛得久了，回到家时间已经接近23点，母亲把我关在门外，不准回家。莫大的冤枉也只好认了，一气之下去了南湖广场，躺在椅子上，仰望星空，无际浩瀚的宇宙让我联想了很多很多，到后来眼泪都流下了。凌晨两点后，还是父亲下班回去后我才回去的。实在无法忍受那该死的蚊子，让我看星星都不得安宁。所以，若是周末遇到个周六不补课之类的好事，也就不动声色地照往常一样去“上学”，然后按时回家。但这样的机会少得可怜，有好几次也被母亲发现了，因邻里在二十九中上学的大哥大姐们没有去，于是一个电话闪到老板那儿，结果不言而喻，惨叫声恐怕会传到几公里远的地方。惨啊！但我对游戏的热爱早已胜过对怕挨打的恐惧，从此便更加珍惜时间，哪怕是一个小时也不肯放过。

一个星期的积攒，虽然只那么零星可数，但对于我有限的时间来说，却已是足够。有时碰上个看电影的好事，自然也不放过。有一回在看完电影后，竟又一次去了网吧。天色令人不太乐观，零星地下起了小雨。如果当时骑车赶回去，是可以避免挨雨淋的，但我们选择去了网吧，玩了两个小时的游戏，而窗外早已是倾盆大雨，没办法回去。又过了一个小时，雨势未减，看情况不对，再玩下去就没有逃脱的理由了。于是乎我们强忍着寒风暴雨，骑车一起往回赶，先是骑得飞快，尽管尽量往树下靠，以此减轻雨水的洗礼。然而不久后，衣衫裤子已尽数湿了，再挣扎也是白费力气，不如放手豁出去吧！大街上早已没了行人，只有时而过往的汽车，雨水让周围都陷入了一片水雾当中。顿时感觉世界的孤寂，内心的孤独。而唯一陪伴在自己身边的，只有他——潘俞丞，泪水早已溢出了眼眶，随后冰冷的雨水夺去了它仅有的一点残热。一刹那即是永恒，画面永远定格在脑海的记忆深处，那时候的游戏，让我觉得是世间最快乐的一件事，尽管有风险。

时至今日，虽然也还在玩游戏，但玩的次数少了，再不如从前。逐渐发现，友谊是多么的重要，无论游戏内外。我需要一个像潘俞丞这样的朋友，无论酷暑还是严寒，至少心里是幸福的。

广西 军师先生

林晓：年少的轻狂在我那个时代是偷偷看武侠小说，在今天就是大雨里骑车去网吧玩游戏。回忆是浪漫，直面现在则是勇气。希望你将对游戏的热情化作对学业的热忱，祝高考顺利！

游戏小典故

这是一些来自西方的，游戏中经常可以遇到的人物、怪物、地点和物品，它们也许不如路西法、伊甸园那样大名鼎鼎，却也都有着各自来历或故事。篇幅有限，我们挑选几项曝光率较高者，做个“不求细节”的大致了解。并非学术研究，其中不免有些疏漏，权仅做一娱乐谈资。

■北京 齐天大宝

人物与怪物

史莱姆（Slime）


DQ中的史莱姆家族

1931年知名恐怖小说家H.P.洛夫克拉夫特的小说《在疯狂的山脉中》，出现了一种人工生物，它颜色漆黑，没有固定形状，成为日后史莱姆的起源。1953年另一位恐怖小说作家约瑟夫·布伦南发表了一部叫做《史莱姆》的短篇小说，这样，原意为泥状物、黏质物的单词Slime，成为了这种不定型生物的名字。

在奇幻小说家罗伯特·E·霍华德的《科南与石碑的诅咒》（知名小说及漫画《野蛮人科南》的一个支系作品）中出现了史莱姆样的生物，自1974年起发行的桌上角色扮演游戏《龙与地下城》中的史莱姆便是借鉴与此。它们一般粘在迷宫的天花板上，当下方有生物通过的时候，就会立刻落下来展开攻击，有吞噬和同化的能力。由于是没有固定形态的生物，所以剑、斧头等利刃都它都不起任何作用，只能用火焰或魔法将它消灭。

史莱姆能够在国内广为人知，应是游戏《勇者斗恶龙》系列的功劳。鸟山明设计的水滴状史莱姆，一改原来的丑陋面貌，成为可爱的代言。史莱姆也在DQ系列中发展出一个庞大的家族，拥有不同的外表和能力。

圆桌骑士（Knights of the Round Table）


无首无尾的圆桌骑士

圆桌没有首尾之分，表明围绕旁边的高阶骑士没有等级之分，享有平等的权力。最早提出这一概念的可追溯至诗人维斯（Wace），

在各种传说和故事中，圆桌骑士人数从12到150不等，最著名的传说就是亚瑟王的十二圆桌骑士，他们来自不同国家，甚至会有不同信仰，其中有大家熟知的兰斯洛特（Launcelot）、特里斯坦（Tristram）等人。十五世纪的英国作家托马斯·马洛礼（Thomas Malory）创作了关于亚瑟王及其圆桌骑士的最完整、最有影响的文学作品《亚瑟王之死》，描述了包括“永不暴怒和谋杀，永不背叛，总是给予女士以援助”等六条骑士条例。

时至今日，英国仍存在着一个俱乐部叫“圆桌骑士”。这个俱乐部始建于1721年，是世界上最古老的俱乐部。英国著名小说家狄更斯、亨利·欧文爵士等都曾是该俱乐部的成员。

有关圆桌骑士的游戏作品很多，除了以亚瑟王为背景的战争游戏外，圆桌骑士也常常被单独拿出来，当为一种化身，如《最终幻想VII》中的召唤兽。

黑寡妇（Black Widow）


漫画中的黑寡妇

黑寡妇本是一种蜘蛛的名字，雌性黑寡妇蜘蛛通体亮黑，腹部有红色沙漏状斑纹。拥有漂亮外形的它，同时也拥有致命的强烈神经毒素。黑寡妇蜘蛛交配后，雌性蜘蛛往往杀死并吃掉雄性蜘蛛，这也是其名字的由来。诸多游戏中都有以黑寡妇为名的蜘蛛怪。

1940年，名为Claire Voyant的黑寡妇形象由惊奇漫画的前身——时代漫画推出，她是一个穿着蜘蛛图案衣服，拥有超能力的金发女子。1964年，惊奇漫画又推出了全新的黑寡妇形象，这回是两个穿黑色紧身衣的俄国女间谍，且更贴近黑寡妇蜘蛛的样子，“黑寡妇”作为美貌致命女性的代名词就此深入人心。游戏中称为“黑寡妇”的人物或任务也多取意于此。

海盗的鹦鹉


wow中玩家带鹦鹉的海盗造型

头上戴眼罩、肩膀架鹦鹉的经典海盗形象，来自于英国作家罗伯特·刘易斯·斯蒂文森（Robert Louis Stevenson）1883年所著小说《金银岛》（Treasure Island）。

选用鹦鹉作为海盗宠物的原因，除了鹦鹉（Parrot）和海盗（Pirate）的英文单词发音相似外，其鲜艳的毛色、会说话的本领有助于消除海上航行带来的乏味感和孤独感，而且鹦鹉容易饲养，适合船上简陋的环境。同时，属于热带的鹦鹉在当时英国价格并不便宜，也成为海盗财富的象征。

游戏中的海盗也常常以这个形象登场，肩上的鹦鹉不单是其宠物，有时也是他们的战斗伙伴。

地点与物品

槲寄生（Viscum album）


用于圣诞装饰的槲寄生

槲寄生为常绿半寄生小灌木，寄生于各种树木，黄绿色茎，开淡黄色小花，结半透明球形果实。远古以来，槲寄生在欧洲一直是迷信崇拜的对象，特别是德鲁伊们，更是把槲寄生和其寄生的树（必须是橡树）奉为极端神圣。他们深信槲寄生有解百毒，治百病，甚至助孕和避雷等功效，于是槲寄生也被称为“生命中的金枝”。游戏中的槲寄生也常作为草药出现，供采集之用。

关于槲寄生流传甚广的故事来自与北欧神话，有人预言天父奥丁和爱神弗丽嘉的儿子和平之神巴尔德尔（Balder）一定会死，弗丽嘉拜托世上所有的事物皆不可伤害巴尔德尔，独漏了一小枝槲寄生。而邪神洛基利用眼盲的霍德尔骗他向巴尔德尔掷出由这槲寄生制成的箭，杀死了巴尔德尔。弗丽嘉得知后痛不欲生，最终用眼泪化解了槲寄生的邪恶，救活了儿子。于是她承诺，无论谁站在槲寄生下，都会赐给他一吻。

圣诞节槲寄生下亲吻的习俗就来自于这个传说，除了幸福与长久之意，也是两性结合、多子多孙的预兆。而槲寄生所象征的爱、和平与宽恕，同样被保存下来，应合了圣诞节的内在本质。此习俗在游戏中也有体现，比如WoW中的冬幕节。

51区（Area 51）



51区禁止进入的标识

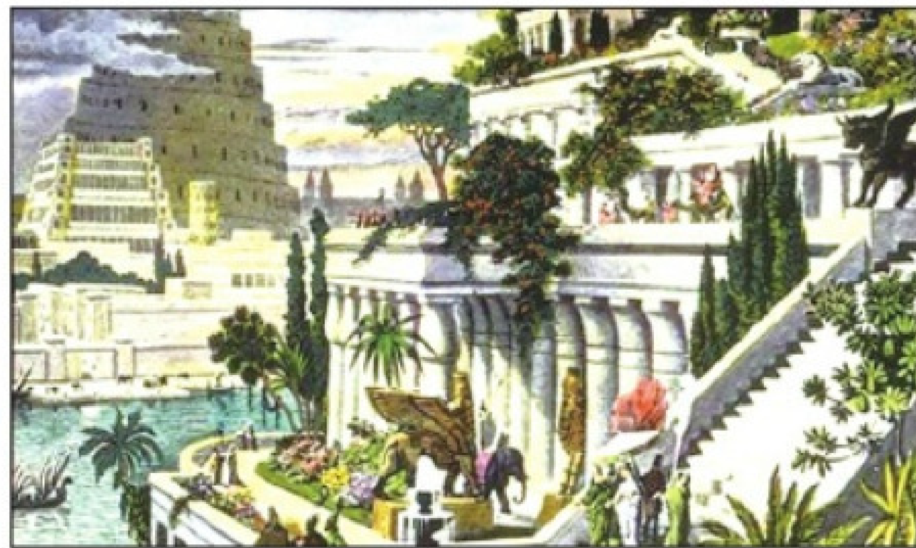
51区是一个充满神秘色彩的秘密军事基地，它位于美国内华达州南部林肯郡的沙漠里，整个地区的面积为144平方英里，东南方距拉斯维加斯市中心130公里。1950年美国政府在内华达州建立核武器试验地，军事地图上，试验地被分区编号，“51区”因此得名。

此区被认为是美国用来秘密进行新的空军飞行器的开发和测试的地方，陌生人从来不被允许访问这个基地，即使是军人，也被严格禁止泄漏任何有关51区内部生活的秘密。几年前，布什总统命令收回内华达州州政府管理51区的权限，现在的基地归五角大楼和美国政府直接管辖。

关于51区的传言数不胜数，大多与不明飞行和政府阴谋论有关，其中包括对坠毁的外星人飞船的试验、对其中的乘员（活着的和死了的）的研究、用外星人的技术制造飞行器、与地外生物会面或合作，研发气象武器或特异能量武器等等。

51区吸引世界的注意力已经有30多年，无数文学和影视作品涉及到它，也有很多公司和商品以此命名。在游戏中，51区也常以高科技实验基地或外星人战场出现，WoW中虚空风暴的52区也正是由此演变。

空中花园（Hanging Gardens of Babylon）


画作中的空中花园

被列为古代世界七大奇迹之一的巴比伦“空中花园”，坐落在幼发拉底河畔。目前多数认为是新巴比伦王国国王尼布甲尼撒二世（公元前604~前582年）主持建造了这座名园。传说中，他的妻子波斯国公主因思念花木繁茂的故土而终日郁郁寡欢。国王为取悦爱妃，下令在都城巴比伦按照波斯的景色兴建花园。花园采用立体叠园手法，在高高的平台上，阶梯状栽种层层叠叠的奇花异草。花园由镶嵌着许多彩色狮子的高墙环绕，且中央还修建有城楼。由于花园比宫墙还要高，从远处望去，此园如同悬于半空，故称为“空中花园”。此园在公元前2世纪后因地震被毁。

由于历史久远，且已经不复存在，关于“空中花园”的秘密只能通过后世的历史记载和近代的考古发掘。尽管它的原本样貌和建筑原理已不可考，但由于它的奇特景观和历史意义，不少游戏也将其引入自己的场景，如《泰坦之旅》《波斯王子》《亚特兰蒂斯》等。

贤者之石（Philosopher's stone）

贤者之石也被称为点金石、魔法石或第五元素等，是炼金术中极为重要的传奇工具，它被认为能拿来将一般非贵重金属变成黄金、或制造能让人长生不老的万能药，贤者之石更能医治百病。

炼金师们一度认为贤者之石由一种称作carmot的物质构成，而贤者之石的明确提出来自于8世纪阿拉伯炼金师贾比尔·伊本·哈伊扬（Jabir ibn Hayyan），他认为金属相互转化所需要的一种干燥红色粉末物质，就是来自于贤者之石。根据这



《大航海Online》中的贤者之石

个给中世纪欧洲炼金术带来巨大影响的学说，水银和硫黄被认为是贤者之石构成的两大要素。根据这两种要素的不同比率，从而产生不同的金属。水银和硫黄的化合物硫化汞会呈现红色，这也是贤者之石通常为红色的原因。同时，这也与中国传说中炼丹术所制造的长生不老药——仙丹不谋而合，汉字中的“丹”字也因为这个缘故而具有了红色的含义。在现代，贤者之石也被用来当做精神和宗教的象征，如统计会的立方石、雅各布布休息时所枕之石等。炼金术在游戏中被广泛使用，其中自然少不了贤者之石，它们通常为打造或制药的关键物品。P

大众影音之「欢乐篇」

过年大把放烟花爆竹，花钱听听响，图什么？图个乐呗。网络上大段的恶搞文，无分文稿费，图什么？图个乐呗。那句话怎么说来着，“扒房子找蛐蛐，卖了孩子换猴儿”，玩儿呗！

《喜羊羊与灰太狼》



面向低龄观众的动画电视剧《喜羊羊与灰太狼》从2005年开始在全国播放，备受小朋友们青睐。这次电影版的《喜羊羊与灰太狼之牛气冲天》，依旧保留电视中看似“幼稚”的人设和剧情，但其中“你是盗版”、“我是无间道”如此的“山寨台词”，“最近白牛和黑牛国的奶都不能吃了，有化学添加剂”这般的与时俱进搞笑方式，吸引的就不单是三到六岁的“小盆友”了，一起来享受童真快乐吧，也体验一把国产的“萌”。

《凉宫春日酱的忧郁》



京都动画兑现了自己当年的诺言，真的做出了非《凉宫春日的忧郁》第二期的凉宫春日新系列作品。配音方面依旧是一期团体上阵，监督将由武本康弘担任。《凉宫春日酱的忧郁》这部角川的官方同人4格漫画，基本保留了人物原有的个性，同时也新增不少有趣的新设定。即使抛开剧情，Q版的激萌人设也足够吸引人了。沉寂了3年的凉宫春日，是否能像武本康弘监督表示的那样，成为看起来是凉宫但是又不是凉宫的不可思议的作品呢？

《高兴》



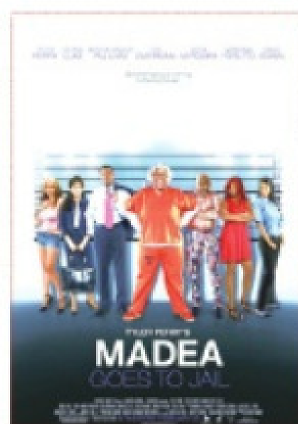
改编自贾平凹同名小说的本土歌舞电影《高兴》，由阿甘导演，郭涛、黄渤主演。讲述了一个名叫“高兴”的破烂王种种奇遇，最后他驾驶着自制的飞机飞上了西安城上空，实现了对朋友的承诺，做了一回“人上人”。虽然这部歌舞片包含了不少讽刺、励志、人生意义等等内涵话题，但这一点不影响我们“看个乐”的初衷。收破烂与开飞机、陕西腔的RAP、集体按摩舞，大量明显挂着导演“阿甘”标签的土到掉渣小段，加上现在广受欢迎的郭涛、黄渤组合，还不够让人“高兴”么？

《龙珠：进化》



先来看阵容：20世纪福克斯公司制作，周星驰担任制片人，华裔导演黄毅瑜负责编导。新人贾斯汀·查文扮演“悟空”，詹姆斯·马斯特扮演“短笛”，周润发扮演“龟仙人”……再来看原作者鸟山明看完预告片后的评价：“这部作品无论在剧本或是角色的创造上都让身为原作的自己感到很吃惊。”鸟山明出于礼貌用了“吃惊”二字，说白了就是“雷死我了”。看来用这部好莱坞电影来延续漫画神作是一点指望也没有了，干脆抛开期待和怀念，感受一下充满喜感的雷吧！

《玛蒂入狱》



这是一部由舞台剧改编的黑人喜剧，讲述了一个妈妈级的黑人妇女玛蒂不幸入狱，在监狱里与各色人等斗得死去活来的故事，承接了上一部电影中玛蒂在公路上胡闹找茬结果锒铛入狱的情节。作为本片导演和主演，在2005年以喜剧《疯女人日记》赚得票房满堂彩的新一代“黑人喜剧天王”泰勒·派瑞，以极其高产的速度出片不断，坚持着自导自演外加男扮女装的搞笑套路，今次更是请来新锐男影星德里克·卢克助阵，把胡闹舞台挪到了监狱。

《皮囊》



来自英国的青春剧《皮囊》终于开始了全新的第三季。前两季的人气演员由于超过了本剧所描述的17、8岁年龄而退役，仅有当初的“小妹妹”Effy和Pandora得以保留。全新的面孔，全新的性格，全新的故事，也有了全新的讲述方式。尽管有些淡化了前两季中那股扭曲的英伦气息，但仍然保持着十足的“皮囊”韵味。在酒精、香烟和电音派对中，在荷尔蒙制成的精致皮囊中，肆意狂妄、横冲直撞的年轻人，挥洒和享受着迷乱青春。

《野人也有爱》



继上一张《龙虎人丹》，“新裤子”终于在2年后发布了第五张录音室专辑。依旧是简单但好听的旋律，直白但不俗的歌词，大量合成器的应用，以及主唱彭磊那条大舌头。新专辑中可以听到顽皮的“著名导演”，带着一丝忧伤的“我们可以在一起”，还有与上张专辑中“两个男朋友”呼应的“两个女朋友”，而最后一首“我们可以在一起”，很容易让人联想起第三张专辑中的“我们不能在一起”，其中滋味也只可意会了。“新裤子”就像一块“青春”味道口香糖，唤回你从前的、制造你现在的——青春记忆。P

大众影音之「战斗篇」

战斗不仅仅是身体对抗和拳脚功夫，也可以战心理、战知识、战方法、战人气……不同的战斗需要不同的武器装备、不同的表现手法，所带来的也是不同范围的观众、不同层面的感受。

《风云决》



由香港金像奖最佳导演林超贤执导的这部改编自马荣成著名漫画《风云》的动画电影《风云决》，足足花了五年时间制作，它不但有着不同于漫画原有故事的全新剧情，还加入了一个漫画中没有的新人物傲决，也即片名中的“决”。新故事并不复杂，以聂风和步惊云打败雄霸后，连手对抗第一铸剑山庄传人傲决为主线展开。

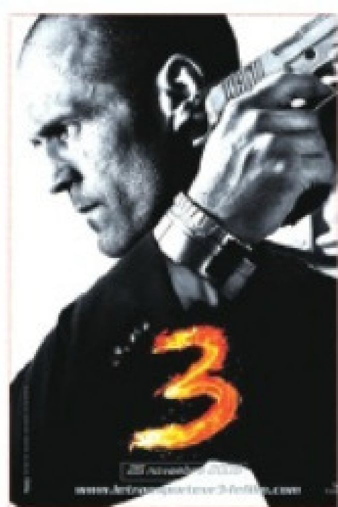
这部总投资超过1000万美元、拥有80多个角色的影片中，参与配音的明星就多达28位，除了为主角配音的童自荣、任贤齐、谢霆锋等大牌明星外，就连给“路人甲”配音的都是来自“加油！好男儿”的选秀明星。

《寒蝉鸣泣之时礼》



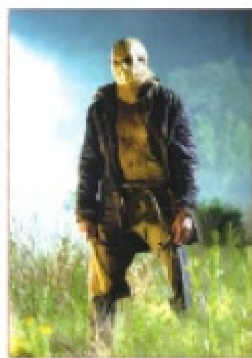
《寒蝉鸣泣之时礼》是寒蝉系列的第三期OVA，包括了《羞晒编》《赛杀编》《昼坏编》这三个故事。其中《羞晒编》为PS2版游戏《寒蝉鸣泣之时祭》中没有收录的特别内容，是作者龙骑士07为游戏所作的初回特典小说的首次动画化。这个气氛轻松活跃的故事，与整个系列的主基调差别极大。《赛杀编》主要人物是梨花，梨花曾经在TV版最后得以从千年的斗争中解放，而这一次又将面临悲剧。《昼坏编》同样是龙骑士07撰写的同人小说，其世界观建立在曾移植到PSP上的动作游戏《寒蝉拂晓》之上。

《非常人贩3》



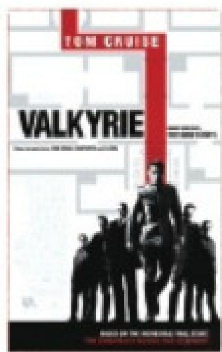
这是《非常人贩》系列的第3部，依然是法国名导吕克·贝松担任监制，英国硬汉杰森·斯坦森担纲主演。本片沿袭了前两部的风格，充满大段的热血动作和火暴飙车场面，只是抢杰森风头的不再是往日的火辣女郎，而是《越狱》中饰演“T-bag”的“坏笑”罗伯特·克耐普大叔。当然，这是一部典型的娱乐商业动作片，剧情自然难免漏洞百出，所以不必推敲为什么玻璃碎了又复原，也不必讶异于那辆奥迪A8的超绝性能，有杰森一如既往的身手和那些帅气十足的汽车，就行了。

《13号星期五》



《13号星期五》第一集上映于1980年，在之后无数续集中，杰森戴着面具的经典形象被固定下来，成为恐怖片中最可怕的杀人魔之一。这次的新作由曾指导过《德州电锯杀人狂》的马库斯导演，预告片中，晃动的灯光、女人的尖叫，还有那张熟悉的面具，都在向我们传递着这样一条信息：杰森回来了。有趣的是，本片于2009年2月13日公映，那天恰好正是星期五。

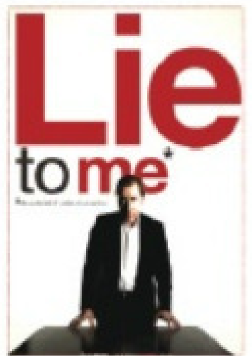
《行动目标希特勒》



影片由二战时期刺杀希特勒的真实事件改编而成，汤姆·克鲁斯担任主演。这回阿汤哥扮演德国陆军上校施陶芬伯格，他与一群德国军官策划刺杀希特勒，希望能够借此结束战争，以拯救德国。这是历史上刺杀希特勒行动的第15次，也是最后一次。施陶芬伯格将炸药藏在公文包内试图炸死希特勒，希特勒虽受重伤但逃过一劫。行动失败后，与事件相关的军官无一幸免。

这一众所周知的历史事件，通过电影形式重新演绎和诠释，加上汤姆·克鲁斯这种票房保证，不管你是二战迷、阿汤饭还是电影爱好者，都有观看的理由。

《Lie to me》



Lie to me是FOX 2009年新剧，播出时间安排在所有剧集都梦寐以求的黄金档期——星期三晚收视率甚高的《美国偶像》之后。由《海上钢琴师》男主角Tim Roth所扮演的Lightman博士是一个研究面部表情和随机肢体语言的科学家，他能通过一个人不经意地耸肩、搓手，或者扬起下嘴唇、轻皱眉头，准确判断出他们是否撒谎，甚至能分析出对方的情感是满足、快乐还是愤怒或者嫉妒，借此解决各种疑难案件。剧中的行为学例证，不光包括剧中人物、案例，众多现实里的明星政客也会以照片形式“友情客串”。

《Grammy Nominees 2009》

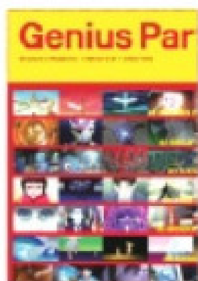


这张2009年的Grammy Nominees收录了第51届格莱美颁奖典礼的部分提名歌曲。其中有如Coldplay的《Viva La Vida》，Radiohead的《House Of Cards》等乐坛大牌名曲，也有如Duffy的《Mercy》，Katy Perry的《I Kissed A Girl》等新星新作。乐坛之战从未停歇，为销量而战也好，为口碑而战也罢，能在格莱美提名中战上一番，便足以称为赢家。如今各奖项均已揭晓，不过那也只是评委的选择，这道欧美乐坛的饕餮大餐，无需继续赘言，大家各自品尝吧！P

大众影音之「温情篇」

温情可以柔软，也可以硬朗；可以欢快，也可以沉重。就好像再次来到的春天，温情消融着我们心头的积雪，无论是微不足道的小事还是惊天动地的大事，无论是山盟海誓的爱情还是静静流淌的亲情，总有感动。

《Genius Party》



以制作个性动画著称的STUDIO 4℃被观众称为“妖孽齐集之地”，而《GENIUS PARTY》便是这群“妖孽中的妖孽”联手制作，由7个短篇组成，渡边信一郎担任监督。STUDIO 4℃曾对渡边信一郎这样说道：“我们负责出钱出力，你爱拍啥拍啥。”真是再没有比这句话更大的诱惑了。压轴之作《Baby Blue》结尾处，女孩在慢慢的一帧一帧的画面里，挥舞着漂亮的不可思议的火花，火车无声轰鸣、远去，剩下婉转琴声轻跃。

《水星领航员 第3季》



《水星领航员》（日文原名：ARIA）由天野梢同名漫画改编。故事发生在24世纪一个表面90%被海洋覆盖的“水星”（AQUA）上的城市新威尼斯。在这里，有一种驾驶小舟穿梭于运河之间，带领观光客游览整座城市的职业，被称为领航员。故事讲述的就是以成为领航员为目标的少女水无灯里的生活点滴。该动画自2005年首播，迄今已经第3季。不知道正在努力进步中的灯里和她的朋友们会有什么样新的变化，这部不掺杂一点杂志的清新治愈作品，非常适合冰雪消融的现在。

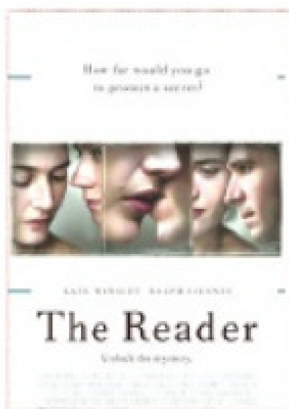
《等待幸福》



此片由获得了第一届“日本爱情故事大奖”的小说作品《等待幸福》改编而成，编剧由曾为《一升的眼泪》和电视剧版《东京塔》执笔剧本的大岛里美担任。

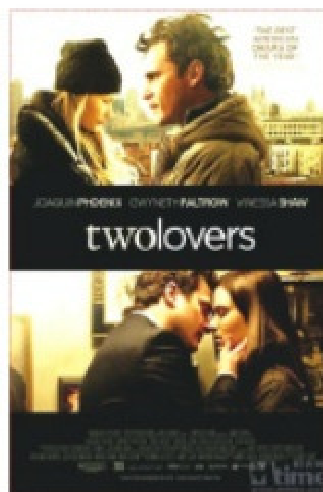
在日本南部小岛，由偶像派明星玉山铁二饰演的纯朴青年友寄明青，某天收到一封署名为阿幸的女子来信，后来这名由日美混血美女麻衣子扮演的神秘女子突然来岛，与明青开始了奇怪的同居生活……本片取景于日本冲绳，美丽的海景下，两个“等待幸福”的男女将讲述一段怎样的新爱情物语呢？

《生死朗读》



不得不先感叹影片阵容的强大，除了双性恋鬼才导演斯蒂芬·道德利、女主角凯特·温斯莱特外，制片人名单里更是出现了两大金像导演《走出非洲》的西德尼·波拉克与《英国病人》的安东尼·明格拉的名字。本片改编自德国作家波恩哈德·施林克同名小说，这是第一本登上《纽约时代》畅销书排行榜冠军的德国小说。相距21岁的姐弟恋，突如其来的不辞而别，被告席上的纳粹战犯……跌宕的情节，组成了一个饱含着爱、罪恶、秘密与救赎的故事。那段残酷的历史，就这样被披上了温情的外衣。

《两个情人》



这是一个发生在纽约布鲁克林的故事。一名普通男子莱昂纳德面对两个女人，一位是父亲商业合作伙伴的女儿、现在的女友、家人心目中的儿媳妇，另一位是正和一个已婚律师谈恋爱、还有药瘾的美丽金发女邻居。青梅竹马和崭新激情，家庭的束缚和自由的天性，莱昂纳德该做出怎样的选择？对于本片男主角莱昂纳德的扮演者，两次获得奥斯卡提名的好莱坞男演员杰昆•菲尼克斯来说，《两个情人》也许会成为他银幕生涯的告别之作，他表示今后会将精力投入到音乐创作领域。

《泰拉》



这是美国Showtime电视台2009年唯一的新剧，保持了该台典型风格。制作人是大名鼎鼎的史蒂文·斯皮尔伯格，编剧则是凭借《朱诺》摘取奥斯卡最佳编剧奖的Diablo Cody。

女主人公泰拉患有人格分裂，有着四种截然不同的性格，时而是叛逆少女，时而是家庭主妇，有时甚至以男人自居。这样与众不同的她，和丈夫、女儿、儿子一起演绎出的与众不同的生活方式和人生态度，看似荒唐古怪，却也透着亲情温馨。

《读风》



在多首单曲之后，终于等到了这张坂本真绫的新专辑《读风》。在这第六张个人大碟中，坂本真绫再度与菅野洋子携手重现梦幻组合，并带来了数首之前未发布的新曲。

3年后的坂本没有使歌迷失望，尽管近年经历曲风转型及声线变化，这仍是一张纯净清新的治愈精品。有歌迷这样评价其中的《Colors》一曲：久违的tim jensen精美词句、ACO变化多端的旋律，配上河野伸先生那如梦如幻的编曲，宛如置身于繁星闪烁的宇宙星空海洋，遨游漫步。也正如坂本自己所言：“如宙如海，如昼如夜。”

北美PC游戏销量榜

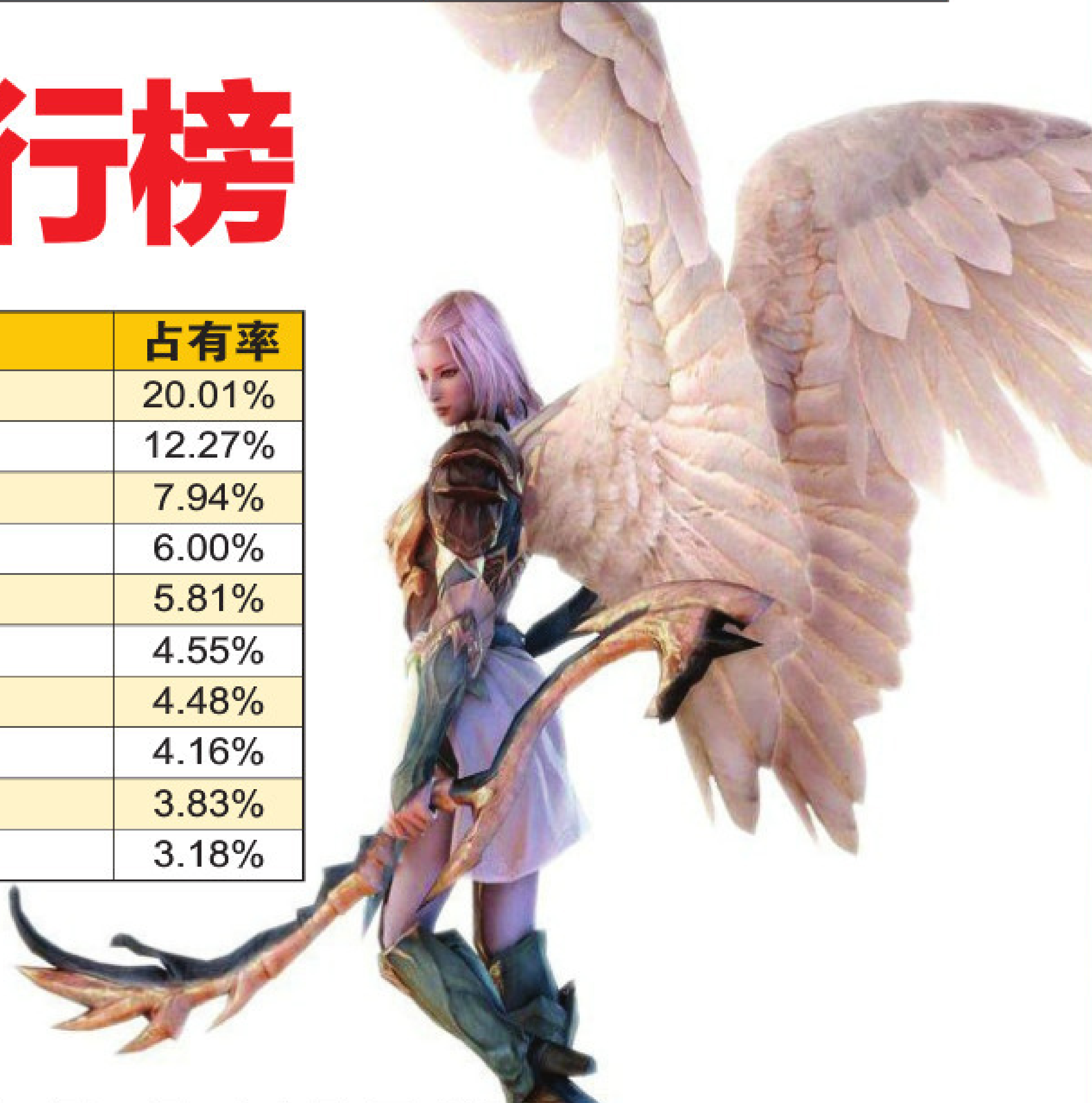
（2009年1月）
数据来源：NPD Group

名次	中文名	英文名	发行商
1	魔兽世界——巫妖王之怒	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
2	模拟人生2豪华版	The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts
3	魔兽世界——典藏版	World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
4	孢子	Spore	Electronic Arts
5	魔兽世界	World of Warcraf	Blizzard Entertainment
6	求生之路	Left 4 Dead	Valve Software
7	模拟人生2——公寓生活	The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
8	辐射3	Fallout 3	Bethesda Softworks
9	命令与征服——红色警戒3	Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts
10	使命召唤——战争世界	Call of Duty: World At War	Activision

韩国网吧游戏排行榜

（截至2009年2月9日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	20.01%
2	突袭	Sudden Attack	12.27%
3	星际争霸——母巢之战	Starcraft: Brood War	7.94%
4	魔兽争霸III——冰封王座	Warcraft III: Frozen Throne	6.00%
5	魔兽世界	World of Warcraft	5.81%
6	特种部队	Special Force	4.55%
7	天堂	Lineage	4.48%
8	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	4.16%
9	天堂II	Lineage II	3.83%
10	FIFA Online 2	FIFA Online 2	3.18%



排行榜与排行榜的学问

■榜评人 蓝星

写榜评的时候，突然想起来一件事。话说那是2008年8月奥运期间，我国体育健儿，携东道主之利，一路高歌猛进，金牌总数与M国已经拉开差距，于是M国的金牌榜就变成了奖牌总数排行榜了。于是又有某网友打趣道“万一到最后奖牌总数也比不过中国，这M国要怎么办呢？”当然最后还是M国奖牌总数第一了，不过就算奖牌总数中国也是第一，也有人为M国想了对策，说M国可以搞个历届夏季奥运会金（奖）牌总数榜，这个至少在目前，还是M国稳拿第一的。

说这个没有别的意思，只是告诉大家，对于“游戏排行榜”，大家要方方面面的看全了。现在的排行榜，路数真不少，相比之下，这个销量排行榜可信度要高一些，毕竟是统计真掏了钱买的人数呀。

我现在就想掏钱，想掏钱买《魔兽世界——巫妖王之怒》，想掏钱都没处交，郁闷呀！希望读者再看到我这篇榜评时，该掏的这笔钱，已经掏了，呵呵。

这“网吧游戏排行榜”也满有趣，因为这个排行榜，最有地区特色。笔者没去过韩国，去过一次日本，那时正是《魔兽世界》在国内最火的时候，占据各种排行榜的首位，铺天盖地的都是“魔兽”，而在日本，基本看不到任何与“魔兽”有关的东西，让我这个沉迷于“魔兽”的人真有些不适应。

其实不用这么国家和国家的比，在国内，你去全国各地的网吧走上一圈，你就会发现，各地网吧玩的游戏差异性还真是不小呢。

如果早几年，韩国的这个“网吧游戏排行榜”和国内的“网吧游戏排行榜”，重合的会比较多，但现在重合的已经很少了。这说明什么呢？这说明我们受“韩式泡菜网游”的影响越来越少，国内的网游产业已日趋成熟了。像《天龙八部》《梦幻西游》《跑跑卡丁车》这样的网游，有人甘之如饴，有人嗤之以鼻，不过不管怎么说，玩游戏就是去寻找快乐的，不管玩什么，快乐就好！

大众软件

“游戏剧场”小说版原创专辑

即将出版 敬请期待

“游戏剧场”栏目，十四年坚持游戏小说原创精神

2009年新春奉献给读者的第一波小说原创精品集



艾泽拉斯大陆，战鼓咚咚作响，在《魔兽世界》游戏小说专区，你又将听到怎样的传奇？



蜀山仙境，剑气冲天，在《仙剑奇侠传》游戏小说专区，你会读到怎样的故事？











游戏中的大千世界，悲欢离合，幻化千百种不同人生

超大容量，百般滋味，尽入到字里行间

让激扬的情绪一次宣泄

发行电话：010-65025164

发行联系人：侯桂兰

邮发代号：82-726

售价：￥10.00元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN